
TM
WARHAMMER
40,000
ROGUE
TRADER
CITADEL MINIATURES
By Rick Priestley
Imperium approved

WARHAMMER 40,000

ROGUE TRADER







Depuis plus de cent siècles l'Empereur est resté immobile, assis sur le Trône d'Or de la Terre. Il est le Maître de l'Humanité selon la volonté des dieux et le maître de million de mondes par la force de ses armées inépuisables. Il est une carcasse pourrissante se tordant invisiblement avec le pouvoir du Moyen Age Technologique. Il est le Seigneur Putréfié de l'Imperium à qui mille âmes sont sacrifiées chaque jour et pour qui le sang est bu et la chair mangée. Le sang humain et la chair humaine - la substance qui constitue l'Imperium.

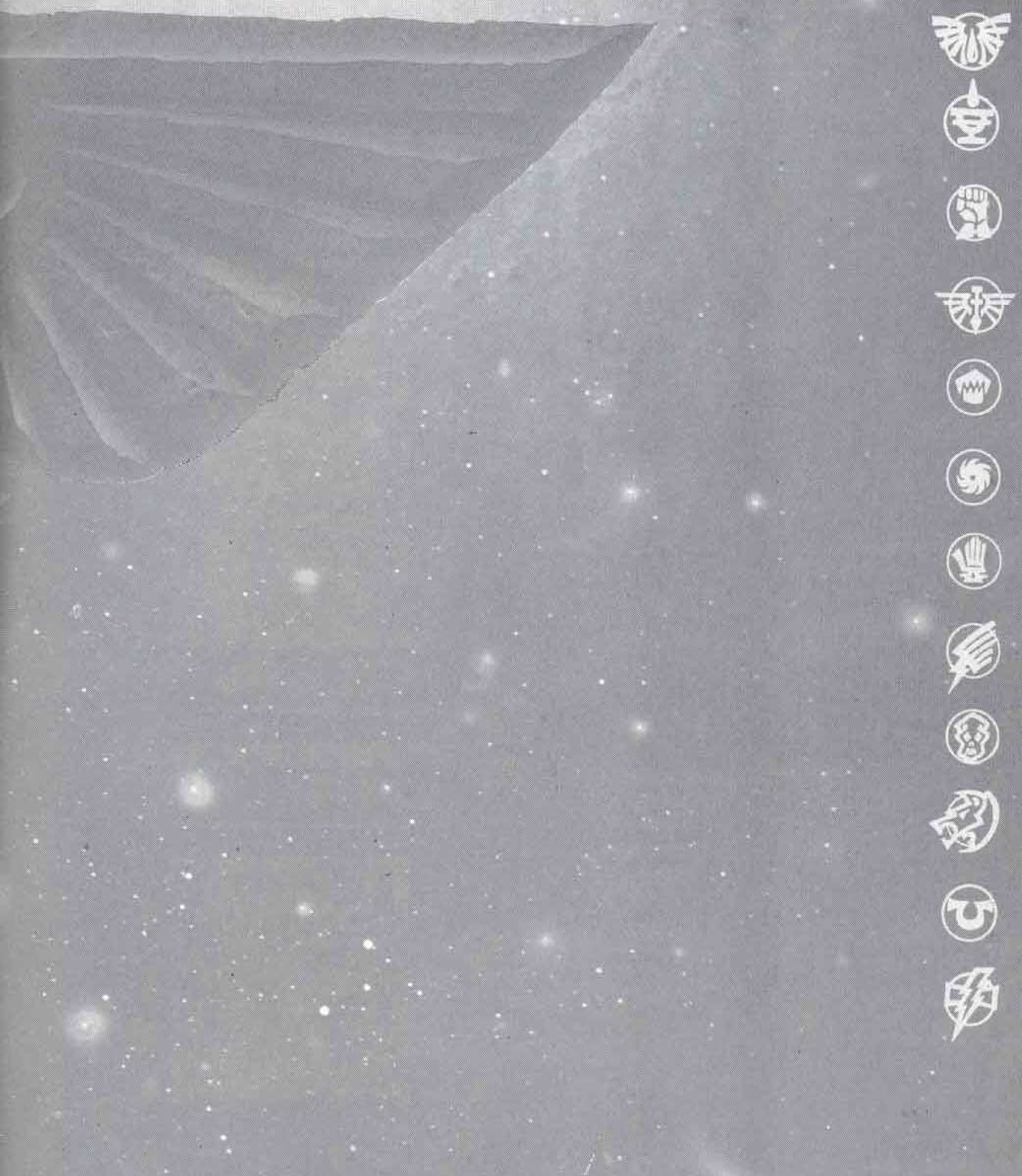
Être un homme à cette époque c'est être un parmi des milliards d'autres. C'est vivre sous le régime le plus cruel et le plus sanglant qu'il soit possible d'imaginer. C'est l'histoire de ces temps. C'est un univers dans lequel vous pouvez vivre aujourd'hui si vous osez - une ère sombre et épouvantable où vous ne trouverez que peu de confort ou d'espoir. Si vous voulez participer à l'aventure préparez-vous alors dès maintenant. Oubliez le pouvoir de la technologie, de la science et de l'humanité. Oubliez la promesse du progrès et de la découverte, la paix n'existe pas parmi les étoiles, il n'y a qu'une éternité de carnages et de massacres et le rire des dieux cruels.

Mais l'univers est grand et, quoi qu'il arrive,
vous ne serez pas oubliés...

Cet ouvrage est une traduction **non-officielle** du 1er chapitre du Rogue Trader,
publication de Games Workshop Ltd. de 1987

Traduction : Les équipes de TARAN (http://taran.fr.tc/) et de la mailing list Rogue Trader (http://groups.yahoo.com/group/roguetradergroup/) plus ou moins dirigées par le Scribe Patatovitch : Inquisiteur Agmar, Azaphaël, Cypher, Damned, Hannibal, Kaos, Othar, Parsifal, Slereah, Skalpel, Tienus Ahès, Tonio, Wortgul, Yravalet.
Remerciements : Chr, Polux poilu, Yogourt

Version "non-définitive" 1.0



WARHAMMER 40,000 ROGUE TRADER

By Rick Priestley

Ce livre est dédié à tout ceux qui l'ont rendu possible.
EDITION: Jim Bambra et Paul Cockburn.
MATERIEL ADDITIONEL: Bryan Ansell, Jim Bambra, Nick Bibby, John Blanche, Jes Goodwin, Alan Merrett, Aly Morrison, Trish Morrison, Bob Naismith.
PLASTIFIAGE : Mike Brunton, Lyndsey De Le Doux Paton.
COUVERTURE : John Sibbick.
CHARTE GRAPHIQUE : Charles Elliott.
ILLUSTRATION INTERNATIONALE : Ian Millet, Tony Ackland, Dave Andrews, John Blanche, Carl Critchlow, Dolin Dixon, Angus Fieldhouse, David Gallagher, Jes Goodwin, Tony Hough, Pete Knifton, Martin McKenna, Aly Morrison, Trish Morrison, Bob Naismith, Tim Pollard, Wil Rees, Stephen Tappin.
PHOTOGRAPHIE : John Blanche, Phil Lewis, Rick Priestly
LOGO : Charles Elliott, John Timms.
CARTES ET DESSINS TECHNIQUES: Charles Elliott, 'H'.
CONCEPTION DES FIGURINES: Kevin Adams, Nick Bibby, Mark Copplestone, Jes Goodwin, Aly Morrison, Trish Morrison, Bod Naismith, Bob Olley, Mike & Alan Perry.
FIGURINES ET DIORAMAS : Dave Andrews, John Ellard, Sid.
LAND RAIDER : Dave Andrews.
FIGURINES PEINTES PAR: Dave Andrews, Bruce Atley, Nick Bibby, John Blanche, Colin Dixon, Mike McVey, Aly Morrison, Andy Prtichard, Sid.
CONCEPTS ADDITIONNELS: Tony Ackland, Dave Andrews, Bryan Ansell, Nick Bobby, John Blanche, Charles Elliott, Jes Goodwin, Alan Merrett, Aly Morrison, Trish Morrison, Bob Naismith.
CONCEPT ORIGINAL DES FIGURINES SPACE MARINES: Bob Naismith.
PRODUIT PAR STUDIO GAMES WORKSHOP: Managing Director: Bryan Ansell; Studio Manager: Richard Ellard; Production Manager: Alan Merrett; Print Buyer: Bob Malin; Projects Manager: Paul Cockburn; Development Manager: Jervis Johnson; Art Manager: John Blanche; Graphic Design: Charles Elliott, Bil Sedgwick; Production Supervisor: Anthony Barton; Visualising: Mark Craven; Designers/Developers: Jim Bambra, Mike Brunton, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell, Stepje, Hand, Rick Priestley, Sean Masterson; Copywriter: Tim Pollard; Photographer: Phil Lewis; Artists: Tony Ackland, Dave Andrews, Bruce Atlee, Colin Dixon, Mike McVey, Andrew Pritchard, Sid, Stephen Tappin; Typesetting: Lindsey De Le Doux Paton, Dawn Duffy; Finished Artists: Heidi Allman, Katy Briggs, David Clemmett, Dean Groom, Tony Osborne, David Oliver, Nickk Ord, Lucie Richardson, Adrian Udall, Graham Verity, Richard Wright; Administration: Julie Byron, Annette Faulkner, Susan Smith.
TEST DU JEU : Pete Cantor, Charles Elliott, Anthony Epworth, Jervis Johnson, Alan Merrett, Bob Naismith, Alan Perry, Mike Perry, John Stallard, Carl Tebbitt.
DECORS DE LA COLLECTION DE L'AUTEUR
TABLES DE TSS TERRAIN, MILITARY MINIATURES, 11 North St, Wisbech, Cambs. PE13 1NP.
Et des remerciements particuliers à tout le staff et l'encadrement de Games Workshop Ltd., sans leur enthousiasme et leurs encouragements, vous ne pourriez pas lire ceci aujourd'hui.

SOMMAIRE



COMBAT

THE BATTLE AT THE FARM



EQUIPMENT



THE AGE OF THE IMPERIUM







Book 4

THE ADVANCED GAMER

Book 5

SUMMARY

Si parfois vous êtes sorti du cinéma en souhaitant pouvoir inventer vos propres étoiles de la morts, stormtroopers, ornithopters et héros, alors Warhammer 40k est fait pour vous! **Warhammer 40,000** est le jeu qui vous laisse créer toutes sortes d'aventures excitantes et futuristes sur une de table de jeu. Vous aurez besoin de quelques figurines, de décors et quelques accessoires étranges comme des dés et une règle - mais la chose la plus importante dont vous aurez besoin le plus important vous aurez besoin est une part de créativité. Le fait que vous lisiez ce livre est une indication sûre que vous êtes équipé dans ce domaine.

Warhammer 40,000 est un jeu de science-fiction situé dans l'avenir lointain. Les jeux de SF sont une invention relativement récente, mais, comme avec tout ce qui est nouveau et innovateur, ils sont issus d'idées familières et bien comprises. Pendant de nombreuses d'années, les wargamers historiques ont reproduit des batailles célèbres de l'histoire, employant des figurines de soldats, des décors et des règles soigneusement mises au point pour simuler la guerre lors de l'époque choisie. Les jeux science-fiction abandonnent l'idée de recréer des événements historiques, permettant au joueur imaginatif de jouer dans des mondes mythiques, sur des continents étranges et surréalistes ou encore parmi les étoiles. Mais même les endroits provenant de l'imaginaire ont besoin de règles. C'est à ce moment que **Warhammer 40,000** intervient. Ce livre vous fournit une structure complète de règles avec lesquelles vous pouvez représenter le combat futuriste. Plus tard vous découvrirez un univers complet et fascinant conçu pour ce jeu, un univers situé dans un avenir lointain où carnage et bataille sont partie intégrante d'une société étrange et violente.

Warhammer 40,000 utilise le système de jeu éprouvé et populaire de Warhammer. **Warhammer 40,000** et **Warhammer Battle** peuvent donc être utilisés de manière combinée; vous vous rendrez compte que les créatures et les armes d'un jeu seront parfaitement utilisables dans l'autre. Même la magie, les pouvoirs psychiques, les monstres et l'équipement ont été conçus pour être transposables d'un jeu à l'autre. Les joueurs qui sont déjà familiers avec **Warhammer** constateront que les règles de combat de **Warhammer 40,000** gardent le même format que les règles de **Warhammer**. Nous pensons ainsi que des joueurs de **Warhammer** expérimentés assimileront rapidement les explications de base. Ces mêmes joueurs expérimentés remarqueront sans doute aussi les principaux points de différence entre les deux jeux, ces points étant destinés à refléter la puissance effrayante des armes et l'environnement étrange de l'avenir lointain.

• A PROPOS DE CE LIVRE

Le **livre de Warhammer 40,000** est divisé en cinq sections principales contenant des règles, du background et d'autres détails pour faciliter le jeu.

La section **Combat** fournit des règles, des suggestions et des conseils utiles pour jouer vos propres batailles en utilisant des figurines et des dès. Le mouvement, le tir, le corps à corps, la mise en déroute et la poursuite, les réserves et la psychologie y sont expliqués et une extension de règle pour les véhicules, les cuirassés, le mouvement aérien, les personnalités et les pouvoirs psychiques est également fournie.

La section **Equipement** vous fournit une large variété d'armes futuristes fascinantes. Les différents types d'armures, les véhicules, les robots et beaucoup d'autres particularités à inclure dans vos jeux.

L'Âge de l'Imperium explique les lois qui régissent l'univers de Warhammer 40,000, comment les différentes races pensent, agissent et combattent et comment les différentes sortes de troupes sont organisées et équipées.

Les **règles avancées** [Advanced Gamer] fournissent des règles supplémentaires aux joueurs, y compris des conseils pour gérer des campagnes et les jeux multijoueurs. Sont également fournit des conseils pour collectionner et peindre des figurines ainsi que des détails de modélisme pour que vous puissiez créer vos propres bâtiments ainsi que quelques exemples de construction de décors.

Le **résumé** [Summary] compile tous les diagrammes principaux et fournit les gabarits de combats, des plans de construction, des feuilles d'armées vierges et des jetons en papier.

• ECHELLE

Warhammer 40,000 a été conçu autour d'une échelle terrestre de 1 pouce (1") = 2 mètres de distance réelle. Les distances sur table sont exprimées en pouces dans les règles. Les distances 'réelles' sont exprimées en unités métriques : ainsi une cible éloignée de 10 pouces sur la table est à 20 mètres de distance en terme réel. Vous pouvez très bien modifier cette échelle pour convenir à votre propre collection de figurines et à la taille de votre table de jeu. Chaque figurine représente un homme, un alien, un véhicule, un bâtiment ou autre. Les grands groupes de très petites créatures, comme des milliers d'insectes, peuvent être représentés par un nombre plus petit de figurines. Dans ce cas, une figurine peut-être considérée comme représentant 100 créatures si elles sont approximativement de la taille d'un rat ou 1000 créatures si elles sont de la taille d' insectes minuscules. Ainsi, 2 figurines de rats =200 rats; 2 figurines d'insectes=2000 insectes.

Les portées et l'efficacité des armes ont été calculées sur la base d'armes individuelles tirant un seul projectile sur une seule cible. La plupart des règles utilisées pour les wargames historiques sont conçues pour représenter les rangs compacts d'infanterie tirant sur des rangs d'infanterie tout aussi compacts. Pour cette raison, les portées et l'efficacité des armes de **Warhammer 40,000** peuvent sembler comparativement basses, mais nous pensons que c'est raisonnablement précis et que cela donne un meilleur jeu.

• MATERIEL DE JEU

En plus de ces règles et d'une sélection de figurines et de décors, vous aurez besoin de dés, de règles, de papier de brouillon et de crayons. Le dé est employé pendant le combat et nous vous conseillons d'en avoir plusieurs de différents types. Une tasse pourra servir de "shaker", nous avons également fourni un choix de pions que vous pourrez utiliser en lieux et place de figurine. Bien qu'ils ne puissent rivaliser avec de vraies figurines de métal, ceux-ci vous permettront de mettre en place vos premières batailles sans coût complémentaire.

• JOUEURS

Vous avez aussi besoin de joueurs! Les parties opposent habituellement deux forces opposées, chaque force étant représentée par un ou plusieurs joueurs. Pour de plus grande parties, il est commode d'avoir plus d'un joueur sur chaque côté, car les jets de dé et le mouvement des troupes est plus rapide et plus facile à gérer. Les commandants peuvent diviser leurs forces entre eux comme ils souhaitent.

• MAITRE DU JEU

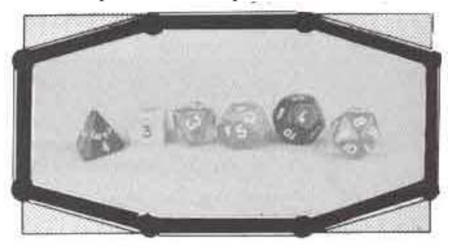
Pour jouer à **Warhammer 40,000** vous aurez besoin d'une personne supplémentaire appelée le maître de jeu [Gamemaster] auquel on se réfère en tant que MJ. Il agira en tant qu'arbitre et sa tâche sera de mettre en application les règles du jeu; voire même de les interpréter si nécessaire. Le MJ doit s'assurer que les joueurs ont suffisamment de dés, de crayons, de papier et de tout autre objet nécessaire pendant le jeu. Il est possible de jouer sans un MJ, tant que les joueurs désirent coopérer un peu, en adoptant une attitude raisonnable et en étant honnêtes dans leur feuille d'armée. Il est aussi possible de jouer des parties dans lesquelles tous les joueurs sont dans le même camp, contre le camp contrôlé directement par le MJ. Bien sûr, le MJ doit dans ce cas comme dans les autres rendre le jeu aussi juste que possible. Des jeux unilatéraux contre le MJ doivent être menés dans le but d'évaluer les performances des joueurs plutôt que de viser à les défaire.

• LES DES

Le jeu emploie un certain nombre de dés de forme différentes, aussi bien que les habituels dés à 6 faces, dé avec lequel nous sommes tous familiers. Les joueurs trouveront utile d'avoir au moins un dé de chaque type comme des dés à 4 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces et 20 faces. Vous aurez besoin d'un certain nombre de dés à 6 faces, de préférence environ une douzaine. La notation standard consiste à écrire 'D' pour le dé, suivi par le nombre de faces. Ainsi, quand vous voyez 'D4' dans le texte vous savez que nous nous référons à un dé à 4 faces - de la même façon un D6 est un dés " normal " à 6 faces. Parfois vous devrez jeter plus qu'un dé d'une certaine sorte. Cela est indiqué par un nombre précédant le D. Par exemple, 2D8 signifie que vous devez jeter deux dés à 8 faces et ajoutez les deux résultats - jetez deux fois un dé à 8 faces si vous manquez de dé. Les exemples suivants illustrent la méthode :

	Jetez	Score	Procédure	Résultat
3D4	3 D4	1,3,2	Somme	6
2D6	2 D6	2,5	Somme	7

Parfois vous devrez multiplier le résultat des dés. Par exemple D6+l, cela signifie que vous devez jeter un D6 et ajouter 1 au résultat. 3D4+2 signifie que vous devez lancer 3 dés à 4 faces, ajouter les trois résultats et ajouter ensuite 2 au résultat combiné. D6xl0 signifie que vous devez lancer un D6 et multiplier le résultat par 10.

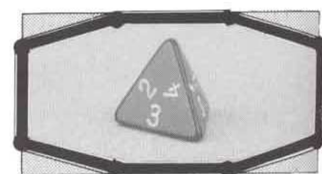


Les résultats sont 5, 7, 9, 12 et 15.

Chacun sait comment jeter un D6 - le score est le numéro étant face vers le haut une fois que l'on a jeté le dé. Les D8, DI0, D12 et D20 sont lus d'exactement de la même façon.



Le D4 est de forme pyramidale et donc n'a aucune surface supérieure. Le résultat est le numéro sur le bord de base de la pyramide - ce numéro est le même sur les trois faces de la base.



Le résultat est 3.





COMBAT



• LE CHAMP DE BATAILLE

Dans l'univers de Warhammer 40,000, les batailles et les aventures peuvent avoir lieu sur n'importe quel monde parmi des millions et qui peut dire dans quel type d'environnement ? Indépendamment du terrain de base, vous devrez mettre en place le champ de bataille, pour lequel vous aurez besoin d'une table de jeux suffisamment grande. 180x120cm est une bonne taille; des tables plus grandes sont moins intéressantes en termes de jouabilité. Beaucoup de joueurs (incluant l'auteur à l'occasion) improvisent en employant la table de salle à manger. Une fois que votre secteur est propre, il ne reste plus aux joueurs ou au MJ qu'à mettre en place les éléments de décors.

• LES DECORS

Vous avez déjà pu voir les décors élaborés par d'autres joueurs ou pour les jeux d'exposition montrés à une des grandes conventions du hobby - comme le Games Day. Si tel est le cas, alors vous aurez une bonne idée de ce à quoi les décors doivent ressembler. Si non, les photos présentes dans ce livre peuvent servir pour vous inspirer! Rappelez-vous qu'un jeu qui semble attirant et intéressant sera beaucoup plus fascinant pour les joueurs et le MJ.

Il est facile de donner des règles aux décors normaux, comme les collines, les rivières et les bois. Ces décors peuvent prendre des formes étranges et tordues par rapport à celles que nous connaissons sur notre propre monde, mais ils seront toujours comparables en termes de règles. De plus le jeu Warhammer 40,000 inclut beaucoup de types de décors spéciaux. Pour le moment nous nous intéresserons juste aux décors de bases suivants. La section de Joueurs Avancée contient des règles des décors spéciaux

Les collines sont des décors communs et utiles. Les figurines situées sur des collines reçoivent un avantage au combat et peuvent voir par-dessus les troupes au-dessous d'elles. Les décors de collines peuvent être faits en carton, avec des plaques de polystyrène ou encore des livres empilés les uns sur les autres pour obtenir le bon effet. Quand vous faites des collines, rappelez-vous de les faire de façon à ce que les figurines puissent y tenir debout. Plusieurs sociétés vendent des collines pour wargames, celles-ci sont faite en polystyrène avec une finition texturée et sont très belles une fois floquées pour masquer les trous.

Les bois sont utiles pour bloquer des secteurs car il est difficile de s'y déplacer ou de tirer au travers. Des modèles d'arbres peuvent être achetés dans votre magasin de modélisme. Vous pouvez faire vos propres arbres à l'aide de matériaux de récupération. Des plantes d'aquarium en plastique font d'excellent arbres exotiques. Enduisez la base du bois de flocages et coller du lichen pour produire l'effet de sous-bois.

Les haies fournissent un couvert léger pour les troupes situées derrière. Les modèles de haie peuvent être achetés dans votre magasin de modélisme habituel ou fabriqué en utilisant des éponges par exemple. Les haies peuvent aussi être représentées par une ligne de lichen. Une section de haie doit être large d'environ 1" et longue d'au moins 4". Des sections plus petites ne fourniraient pas une couvert réelle et ne pourraient pas faire office de barrière car les troupes pourraient trop facilement les éviter ou les contourner. Deux sections de haie ou plus peuvent être placées ensemble pour faire des haies plus longues ou des délimitations de champs.

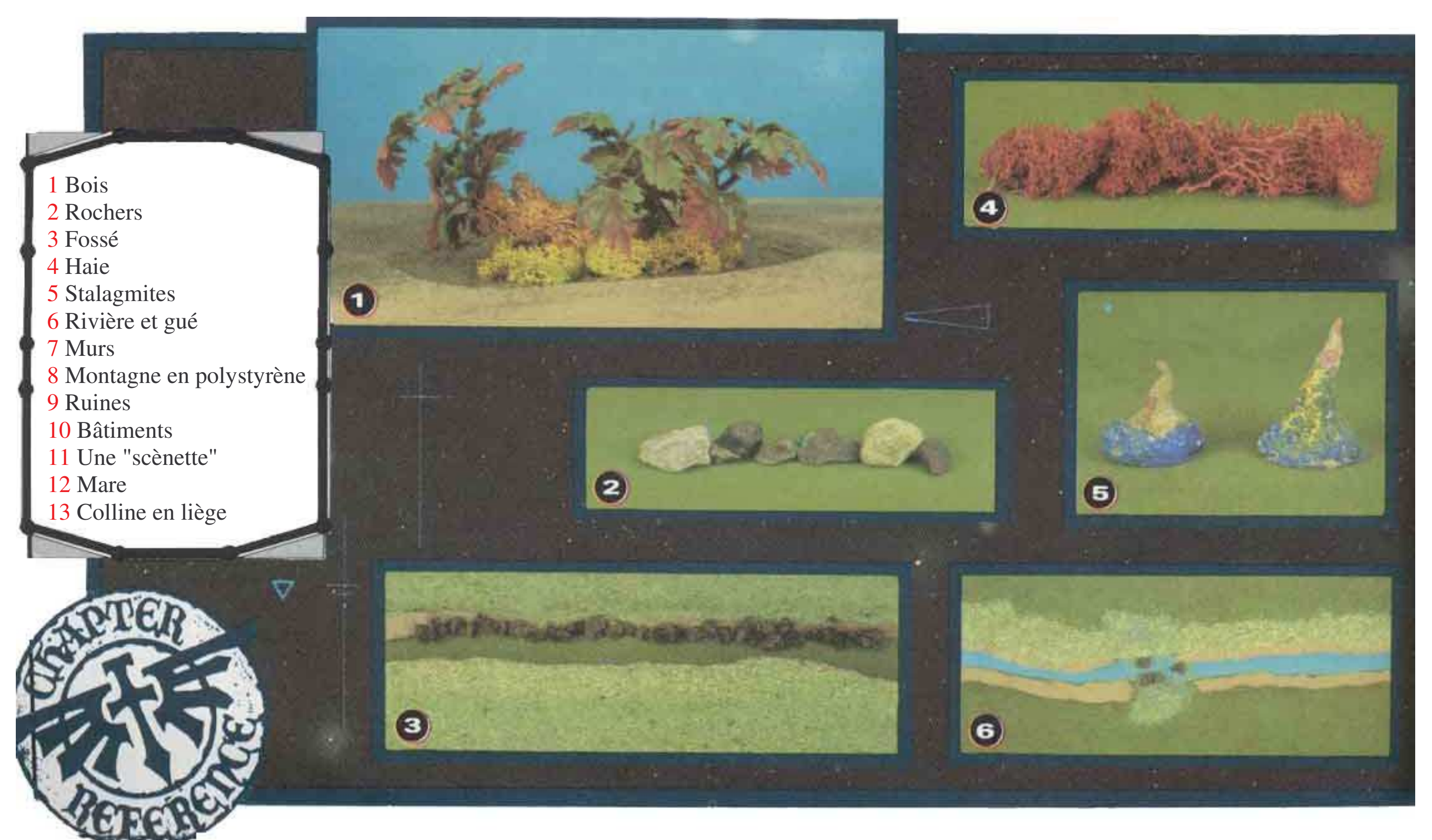
Les murs sont exactement comme des haies, mais fournissent un couvert lourd. Vous pouvez acheter des murs en plastique dans des magasins de modélisme ou faire votre propre mur avec de la carte plastique, du carton ou de la pâte à modeler

Les fossés, tout comme les murs, fournissent un couvert lourd pour les troupes qui les occupent. On considère que ces fossés sont suffisamment bas pour permettre aux troupes qui les occupent de tirer sans pénalité. Les troupes attaquant un fossé ont l'avantage d'être à un niveau plus haut que leurs adversaires. Sur une table de jeu, les fossés sont durs de représenter. La meilleure méthode est de couper les bandes de carton de 2" de large et d'une longueur suffisante, et d'employer ensuite de la pâte à modeler pour créer une pente sur le front et l'arrière du fossé. Laissez un vide d'1" de profondeur pour représenter la tranchée en elle-même.

Les débris et les ruines sont de petits secteurs de terrain difficile, peut-être un vieux bâtiment délabré ou un véhicule détruit. La façon la plus facile de représenter des débris sur une table de jeu est de disperser quelques bouts de liège autour de la zone désirée. Des modélistes plus ambitieux peuvent construire leurs propres 'ruines' avec du carton, du polystyrène ou de la carte plastique.

Les bâtiments forment des points fortifiés avec des angles de tirs couvrant le champ de bataille. Ils peuvent être achetés dans des magasins de modélisme ou fabriqués avec du polystyrène, du carton ou de la carte plastique. La gamme de bâtiments en carton Citadel a été conçue pour Warhammer et Warhammer 40,000 et est fortement recommandée. Avec un peu d'habileté de modelage vous pouvez transformer presque n'importe quel récipient d'alimentation ou cosmétique en un bâtiment convaincant. Beaucoup de kits de construction 'de jouet' peuvent également être tout à fait utiles.

Les rivières. Des décors de sections fluviales sont disponibles en magasins, mais la meilleure façon de faire des rivières est de



couper des bandes de cartons pour donner la forme d'une rivière. La meilleure taille est d'environ 12" de long et entre 3" et 5"de large. Les rivières doivent courir d'un bord de table à un autre, elles ne peuvent pas simplement s'arrêter au beau milieu de votre table de jeu. Souvenez-vous les rivières ne doivent pas forcément être formées d'eau - lave en fusion, soufre fondu et même de l'azote liquide peuvent tous être liquide sous certaines conditions, créant un spectacle coloré.

Les ponts et des gués peuvent être de n'importe quelle largeur, mais nous recommandons une largeur de 3" à 4" : des ponts plus étroits ont tendance à être trop gênants. Les ponts peuvent être achetés ou fabriqués à l'aide de carte plastique, de polystyrène, de carton ou de bois (comme le balsa ou des allumettes). Les gués peuvent être représentés par de petits graviers collés sur une section de rivière pour montrer les turbulences de la rivière ou par des sections de carton coloré.

Les étangs ou bassins peuvent fournir des obstacles sur la table et même des refuges pour les créatures aquatiques. Les bassins peuvent être faits avec du carton peints en bleu, vert, rouge en fonction de la couleur du liquide qu'il représente.

Les marais sont semblables aux étangs, mais peuvent être difficilement traversés. Ils peuvent être faits avec du carton peint en vert foncé ou autres couleurs dégoûtantes.

Les stalagmites sont de grandes formations rocheuses dirigées vers le haut. Que vos stalagmites soit de vraie formation calcaire formées par les précipitations ou des formations de roche simplement peu communes n'a aucun intérêt en terme ludique ? Ils peuvent être faits de n'importe quels matériaux de modelage (milliput, greenstuff, pâte epoxy, de l'argile de modélisme ou encore du papier mâche par exemple). De grandes stalagmites peuvent être faites en employant du plâtre de moulage. Achetez un grand sac de plâtre - substance bon marché- Prenez un seau et remplissez-le de sable. Modelez un trou de la taille et forme désirée dans le sable et préparez une quantité appropriée de plâtre. Versez le plâtre dans le trou et laissez sécher avant d'enlever votre stalagmite de son moule. Toutes sortes de formations rocheuses intéressantes peuvent être réalisées en employant cette méthode bon marché. Vous pouvez également teindre du sparadrap avec de la peinture texturée. De même vous pouvez produire quelques effets très intéressants en ajoutant du sable coloré ou de gravier d'aquarium.

Les roches sont des cailloux et peuvent provenir de votre jardin. Alternativement, vous pouvez acheter des roches en fibre de verre dans des magasins d'aquariophilie. La méthode du plâtre et du sable décrite ci-dessus peut aussi être employée.

• MISE EN PLACE DES DECORS

Les décors peuvent être placés sur la table selon un certain nombre de méthodes décrites ci-dessous :

1. Le MJ place les décors selon son bon-vouloir et les impératifs du scénario. C'est la méthode la plus commune et, tant que le MJ est juste (mais cela va sans dire n'est ce pas ?) reste la meilleure façon de concevoir votre champ de bataille.
2. Le MJ peut mettre en place les décors de façon à ce qu'ils soient symétriques, de cette façon aucun avantage n'est conféré à aucun joueur. C'est une bonne méthode pour un jeu strictement compétitif.
3. Les joueurs peuvent s'arranger pour mettre les décors en place en employant les règles suivantes : Chaque joueur note secrètement combien d'éléments de décors il veut sur sa moitié de table. Le nombre maximal qui peut être noté par chaque joueur est de 1 par 1' (30cm environ) de longueur de table. Le MJ jette alors un D6 pour chaque camp.

1-2 le joueur reçoit un élément de décor de **moins** que le nombre noté.

3-4 le joueur reçoit le nombre d'éléments de décors qu'il a noté.

5-6 le joueur reçoit le nombre d'élément de décors noté **plus** un.

Chaque joueur choisit alors ses propres décors. Un décor simple ne doit pas être plus grand que 6"x 6" dans le cas de bois, de bâtiments, de marais, etc. Aucun décor linéaire ne doit être plus long que 12", bien que des haies ou des murs choisis comme décors puissent être divisés en sections plus petites. Un certains nombres de décors du même type peuvent être groupés pour faire un décors plus grand, large ou long, comme un grand bois, une longue haie ou une rivière. Les joueurs peuvent placer leurs décors n'importe où dans leur propre moitié de table. Le joueur avec le plus de décors placent un décor en premier, suivi par l'autre joueur qui place un décor à son tour, ensuite le premier joueur, etc... Une fois qu'un joueur est à court de décors, les derniers décors sont posés sur la table qui est maintenant prête pour la bataille!

Les joueurs qui emploient cette méthode influencent la structure du champ de bataille où ils vont se battre. Pour compenser cela le MJ peut, s'il le souhaite, repositionner ou retirer un décor de chaque camp.

4. Si les joueurs n'ont aucun MJ un joueur peut mettre en place le décor et l'autre choisir son bord de table, le joueur qui a placé les décors commencera le jeu du bord opposé.





Chapter of the Dark Brotherhood

• CARACTERISTIQUES DES TROUPES

Cette section décrit les caractéristiques qui sont communes au **Système de Jeux Warhammer** : **Warhammer Battle**, **Warhammer RPG** et **Warhammer 40,000**. Si vous êtes déjà familier avec le système, vous n'avez pas besoin de lire cette section; la seule différence étant, dans **Warhammer 40,000**, l'utilisation du terme Ballistic skill à la place de Bow skill, terminologie plus appropriée à un jeu de science-fiction. L'abréviation commune est BS [traduite par Compétence de Tir (CT) dans les deux cas].

Dans le jeu Warhammer 40,000 chaque type de créature a des caractéristiques particulières à sa race. Chaque caractéristique représente un aspect de la créature qui est traduit par une valeur de 1 ou plus. Les caractéristiques sont décrites ci-dessous.

• CARACTERISTIQUES DE COMBAT

Mouvement [Movement allowance] (M).. Cette caractéristique détermine la distance de déplacement de la créature en pouces. Par exemple, une figurine avec un M de 4 peut se déplacer de 4" par tour, tandis qu'une figurine avec un M de 6 se déplacera de 6". Cette distance sera parfois réduite pour tenir compte des terrains difficiles, des obstacles et d'autres facteurs.

Corps à corps [Weapon Skill (WS)] (CC). Cette caractéristique indique la capacité d'une créature à combattre au corps à corps, que ce soit avec des armes (épée, hache, etc..) ou avec des armes naturelles comme des griffes, des crocs. La valeur de CC la plus basse est de 1 et la plus haute est de 10. Plus la valeur de CC est haute, plus il est facile pour la créature de porter ses coups au corps à corps et plus il sera difficile pour son adversaire de porter les siens.

Compétence de tir [Ballistic skill (BS)] (CT). Cela indique la capacité d'une créature à utiliser des armes à longue portée, comme des armes à feu, des fusils ou même des lance-pierres. Certaines créatures peuvent cracher du poison ou de l'acide et leur CT détermine la précision de leur tir. La valeur de CT la plus basse est de 1 et la plus haute est de 10. Plus la caractéristique est élevée, plus la créature a de chance de toucher sa cible.

Force [Strength (S)] (F). Cette caractéristique montre la facilité avec laquelle une créature peut causer des dommages en combat au corps à corps. Une créature avec une valeur de S élevée, a de bonne chance d'endommager l'adversaire, une créature avec une valeur de S basse, aura moins de chance de blesser son adversaire. La valeur de S la plus basse est de 1 et la plus haute est de 10.

Endurance [Toughness (T)] (E). Cette caractéristique mesure la résistance naturelle d'une créature aux dommages. Il est très dur de blesser une créature avec une valeur de T élevée et relativement facile de blesser une créature avec une valeur de T basse.

Points de Vie [Wound (W)] (PV). Certaines créatures peuvent recevoir plus de dégâts que d'autres, parce qu'elles ont une endurance (E) plus élevée ou parce qu'elles n'ont qu'une vague idée du sens du mot douleur. Ceci est représenté en terme de jeu par le nombre de blessures qu'une créature peut supporter avant qu'elle ne soit retirée du jeu. Chaque créature a au moins 1 PV mais certaines créatures exceptionnelles peuvent en avoir beaucoup plus. Théoriquement, il n'y a aucune limite à la caractéristique de PV.

Initiative (I). Cette caractéristique détermine la vitesse de pensée et d'action d'une créature. Une créature avec une I basse sera lente de corps comme d'esprit, une créature avec une valeur d'I haute sera rapide. Lors d'un combat au corps à corps, des créatures avec des valeurs d'I hautes seront capables de frapper avant leurs ennemis.

La valeur d'I la plus basse est de 1 et la plus haute est de 10.

Attaques [Attacks] (A). Cette caractéristique montre la quantité d'attaques au corps à corps qu'une créature peut infliger à son adversaire en une fois. La plupart des créatures ont seulement 1 attaque, mais certaines peuvent mordre, griffer et fouetter avec leur queue, leur conférant des attaques multiples. Cette caractéristique ne s'applique jamais aux attaques à distances.

• CARACTERISTIQUES PERSONNELLES

Commandement [Leadership (Ld)] (Cd). Cette caractéristique indique la capacité qu'a une créature à donner des ordres et à réagir aux ordres. Elle reflète le sens inné de la discipline et de l'obéissance. Les valeurs de Cd vont de l, la plus basse, à 10, la plus haute. Les unités de troupes ont des leaders dont la caractéristique de Cd affectera, dans une certaine mesure, les capacités au combat de l'unité entière.

Intelligence (Int). Cette caractéristique indique la capacité d'une créature à penser et à utiliser de l'équipement technologique. La valeur de Int la plus basse est de 1 et la plus haute est de 10. Les créatures avec une Int très basse sont incapables d'utiliser certaines pièces d'équipement.

Calme [Cool] (Cl). Cette caractéristique reflète le tempérament d'une créature et sa capacité à rester calme et sous contrôle. La valeur de Cl la plus basse est de 1 et la plus haute est de 10. Les créatures avec une caractéristique de Cl très basse vont probablement perdre le contrôle de leurs actions et faire des choses imprévisibles ou devenir hystériques. Les créatures avec une haute valeur de Cl sont à l'opposé; elles ne sont pas affectées par des expériences qui traumatiseraient des troupes plus fragiles psychologiquement.

Force Mentale [Will Power (WP)] (FM). C'est l'indicateur de résistance mentale, une créature avec un haut WP peut souvent éviter ou échapper aux effets d'attaque psychique. La valeur de WP la plus basse est de 1 et la plus haute est de 10.

• CARACTERISTIQUES A ZERO

Parfois une créature à une valeur de "0" pour une ou plusieurs de ses caractéristiques. Cela indique que la créature ou l'individu concerné n'a aucune capacité dans ce domaine. Les niveaux de caractéristiques de 0 sont généralement appliqués au CT. Par exemple, une créature avec une valeur de CT de 0 ne peut employer aucune arme à distance, pas même des armes improvisées comme des pierres jetées.

• PROFIL

Les caractéristiques d'une créature ou d'un personnage sont regroupées dans ce que nous appelons le profil de personnage ou de créature.

Caractéristiques de combat								Caractéristiques personnelles			
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM

Par exemple le profil de créature pour un homme:

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Il y a des profils comparables pour chaque créature comme les orks, les squats, les enslavers, les gretchins et les autres races. Les profils de créature donnent seulement les valeurs moyennes typiques d'un type de troupes et sont les valeurs appliquées aux créatures se battant dans des unités. Quelques membres d'une unité pourraient être plus forts, plus rapides ou plus durs que d'autres, ces caractéristiques représentent la moyenne de tous les membres d'une unité.





ELDAR WARRIORS



INQUISITOR IN POWERED ARMOUR



MARINE: SILVERSKULL CHAPTER



HUMAN MORPHS - SQUATS



ELDAR



ORK



MARINE: DARK ANGEL CHAPTER



SLANN WARBAND



SLANN



MARINE: DARK ANGEL CHAPTER



DARK ANGEL MARINE WITH LAUNCHER



ADEPTUS ASTARTES: CHAPTER OF BLOOD ANGELS



IMPERIAL BATTLE DROID

ZOAT

ASSORTMENT OF POWER ARMOURED TROOPS

ELDAR

ORKS

MARINE MEDIC

DREADNOUGHT BLOOD ANGEL CHAPTER

Les figurines représentant des héros, des leaders d'unités ou d'autres individus particuliers peuvent recevoir des profils spéciaux de personnage, qui reflètent leurs forces et faiblesses individuelles. Pour le moment il est seulement important de se rappeler qu'un profil de personnage peut différer du profil des créatures de base.

• LES FIGURINES POUR LE JEU

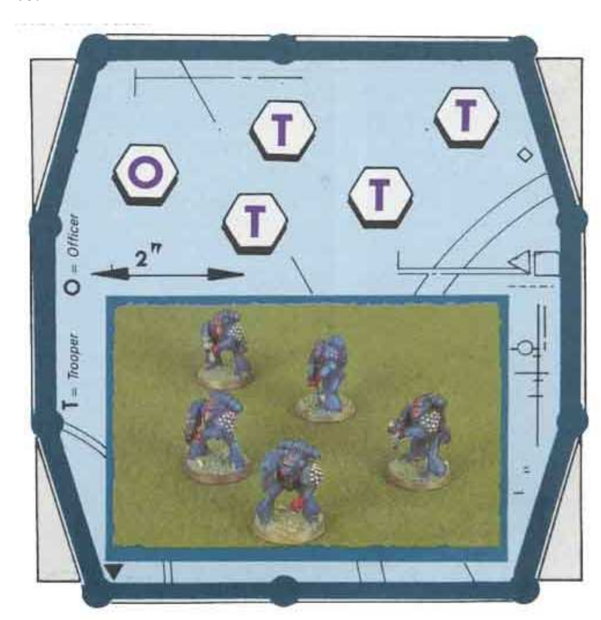
Citadel Miniatures fabrique une gamme importante et complète de figurines en métal pour Warhammer 40,000. Dans votre magasin de jeux habituel vous trouverez des Space Marines, des gretchins, des Squats et tous les autres types de guerrier décrits dans ce livre, humain et autres. De plus, beaucoup d'autres figurines Citadel sont utilisables en tant que créatures "primitives" ou aliens mystérieux. Après tout, l'univers est grand : il y a de la place pour toutes sortes de bizarreries. Il en va de même pour vos propres conversions. Avec un peu de talent en modélisme et d'imagination vous pourrez créer des races étranges, des mutations et des monstres. Bien sûr vous devrez inventer des règles pour vos créations et expliquer à vos amis les méga-pouvoirs incontestables de votre créature! Des kits en plastique ou des jouets peuvent faire des monstres peu communs et de très grandes créatures, soigneusement converties, de telles acquisitions vous fourniront une création intéressante et unique.

L'univers de Warhammer 40,000 est un endroit aux proportions titanesques et sauvages. Il y a plus d'un million de planètes dans l'Imperium - des planètes industrielles entièrement développées, des mondes frontaliers partiellement colonisés et de redoutable mondes hostiles, où les formes de vie sont armées de poison, d'épines, de dents et de griffes - et ils en ont tous après vous! Ce sont juste quelques-unes des planètes de l'Imperium et qui sait combien de planètes sont le refuge de renégats et de groupes d'humains perdus, sans même parler des innombrables variétés d'aliens. Si vous voulez inventer vos propres races ou créer votre propre flore et faune - Just do it !

• ORGANISATION DES TROUPES

Les figurines sont organisées en unités de combat. Une unité peut comprendre n'importe quel nombre de figurines à partir de 5 ou plus, mais vous trouverez plus commode d'avoir des unités de 5 ou 10 figurines. Les organisations standards d'unité se trouvent dans la section **Background**, où l'organisation d'unité, la structure de commandement et les uniformes sont décrits en détails.

Une unité se bat et fonctionne comme un seul homme. Par exemple, 9 Space Marines et un Sergent composent une escouade de 10 marines. Les unités ont toujours un leader; d'habitude un officier ou encore un chef tribal pour les créatures primitives. Parce qu'une escouade agit comme un seul homme, sous le commandement d'un membre de l'unité, les membres de l'escouade ne sont pas supposés errer seul loin de leur unité. Donc, **aucun membre d'une unité ne peut s'éloigner de plus de 2" d'un autre membre de la même unité.**



Par exemple, une escouade de Space marines se déplace à travers un terrain dégagé dans une formation 'relativement ouverte'. Aucune figurine n'est à plus de 2" d'une autre.

Parfois une unité deviendra dispersée pour des raisons hors de contrôle du joueur. Par exemple, une des figurines peut être mangée inopinément par le piège d'un homme de Vénus affamé ou par un Mollusque des sables carnivore caché. Dans de tels cas le joueur doit reformer son unité dans une formation acceptable aussitôt que possible (à l'appréciation du MJ), de préférence pendant le tour suivant. Les membres d'une unité seront généralement équipés et armés de la même manière et auront des profils identiques. Il n'est pas nécessaire d'avoir des figurines identiques et des contradictions mineures dans l'équipement d'une figurine n'auront pas d'incidence sur l'unité. Quelques unités incorporent des individus qui sont équipés différemment, souvent d'une arme d'appui lourde. Une note séparée doit en être écrite pour ce type de différences.

• SOCLES

La plupart des figurines Citadel sont maintenant vendues avec une base en plastique aux dimensions correctes pour l'utilisation avec ce jeu. Le rôle d'une base est d'établir avec précision quelles figurines peuvent se battre en corps à corps. De même, une base empêchera les figurines de tomber ce qui est non seulement irritant, mais qui peut aussi endommager votre peinture minutieuse. Comme la plupart des combats se livreront à distance et que les combats au corps à corps seront secondaires, les dimensions réelles de la base ne sont pas déterminantes. Une base doit permettre à une figurine de rester debout et de se déplacer sans être trop grande. La forme réelle de la base elle-même n'est pas importante - et vous pouvez employer n'importe quel socle rond, hexagonal ou carré de la gamme Citadel.

• LA SEQUENCE DU TOUR

La séquence du tour est standard pour les règles de Warhammer Battle et de Warhammer 40,000.

Les parties sont disputées entre deux camps opposés. Chaque camp est représenté par un ou plusieurs joueurs. Dans de grandes parties, il est utile d'avoir des joueurs supplémentaires pour jeter le dé de jet et déplacer les troupes.

Chaque camp prend un tour l'un après l'autre. Jouez à pile ou face pour voir quel camp joue le premier tour. Le camp qui doit commencer (le camp A) joue un tour, ensuite le deuxième camp (le camp B), puis de nouveau le premier camp (A) etc…..

Pendant votre tour vous pouvez déplacer vos troupes et tirer avec n'importe quelles armes permises (quoique quelques armes interdisent de se déplacer et de tirer durant le même tour, ceci est expliqué en détails plus loin). Les deux camps peuvent alors se battre au corps à corps avec les troupes ennemies comme expliqué dans la section de règles sur le combat au corps à corps.

1	**Mouvement**	si c'est votre tour vous pouvez déplacer vos troupes. Si ce n'est pas votre tour, vos troupes doivent rester stationnaires.
2	**Tir**	si c'est votre tour vous pouvez tirer avec toutes les armes si cela est approprié.
3	**Corps à corps**	les deux camps peuvent se battre avec n'importe quelles troupes engagées dans un combat au corps à corps.
4	**Réserves**	si c'est votre tour vous pouvez déplacer des troupes non engagées. Ce mouvement supplémentaire représente la montée des réserves au combat.
5	**Psychique**	si c'est votre tour vous pouvez employer n'importe quels pouvoirs psychiques si cela est approprié.
6	**Ralliement**	si c'est votre tour vous pouvez essayer de rallier n'importe laquelle de vos unités en déroute.

L'ordre du tour peut parfois être modifié pour coller à des situations ou à des événements spécifiques. De tels cas sont traités dans le corps principal des règles, par exemple, voir la section sur des mines. Le MJ doit toujours être préparé à employer le bon sens dans toutes les situations et être préparé à faire des exceptions à l'ordre standard du tour si nécessaire.

• MOUVEMENT

Pendant le tour de votre camp, vous pouvez déplacer vos figurines pendant la phase de mouvement de la séquence du tour. Tout ce qui peut se déplacer a une caractéristique de Mouvement (M). Cette caractéristique détermine la distance de déplacement de la créature en pouces. Par exemple, une figurine avec un M de 4 peut se déplacer de 4" par tour, tandis qu'une figurine avec un M de 6 se déplacera de 6". Cette distance sera parfois réduite pour tenir compte des terrains difficiles, des obstacles et d'autres facteurs.

Les figurines ne sont pas obligées de se déplacer à leur plein potentiel de mouvement, elles peuvent tout à fait rester stationnaires, tant qu'elles ne sont pas soumises à une règle rendant le mouvement obligatoire (comme les mises en déroute - voir plus loin). Bien que les règles données ici couvrent la plupart des éventualités, tôt ou tard vous rencontrerez une nouvelle situation qui ne sera pas couverte dans les règles. Dans un tel cas le MJ devra inventer ses propres règles, ou appliquer un jugement impartial dans l'esprit des règles existantes.

• ENCOMBREMENT

Dans certaines circonstances le mouvement d'une figurine sera réduit pour prendre en compte le poids de l'armure et de l'équipement. Ceci est appelé l'encombrement et peut sérieusement ralentir la vitesse de vos troupes. L'armure et les autres équipements qui réduisent le mouvement d'une figurine sont dites Lourde (type L). Voir la section Équipement pour le détail des pénalités pour chaque pièce d'équipement. Par exemple - un homme portant une armure armure composite subit une pénalité de - ½". Le M humain standard est de 4, donc la distance de mouvement ajustée sera 3½".



• TERRAIN DIFFICILE

Le terrain difficile est un élément de décor qui est particulièrement difficile de traverser et ce, pour un certain nombre de raison, comme la végétation, le sable mou, des roches inégales, des croûtes de lave instables, etc.… Le MJ doit décider avant le jeu quelles sont les zones ou les éléments de décors qui sont du terrain difficile et l'indiquer aux joueurs. Les figurines traversant du terrain difficile se déplacent de la moitié de leur mouvement M. Ainsi, une figurine qui a normalement un mouvement de 4 se déplacera seulement de 2" sur un terrain difficile. Il est commode et acceptable d'arrondir toutes les fractions de pouce au ½" supérieur le plus proche pour empêcher toute complication inutile. Si une figurine se déplace sur un terrain normal et difficile pendant la même phase de mouvement, rappelez-vous qu'elle ne se déplacera à la moitié de son mouvement qu'uniquement sur la partie de terrain difficile.

Par exemple - une figurine avec un M de 4 serait capable de se déplacer de 1" en terrain difficile et 2" en terrain normal en une phase de mouvement.

Voici quelques exemples de terrain difficile :

- Les bois et autres feuillages denses
- Des pentes raides ou dangereuses
- Des rivières et des flots peu profonds
- Du sable mou ou de la poussière épaisse
- De la végétation dense, des buissons
- Escalier et échelles
- Ruines, épaves, éboulis, rochers.
- Marais et boue épaisse
- À l'intérieur des bâtiments encombrés et des véhicules étroits

• TERRAIN TRES DIFFICILE

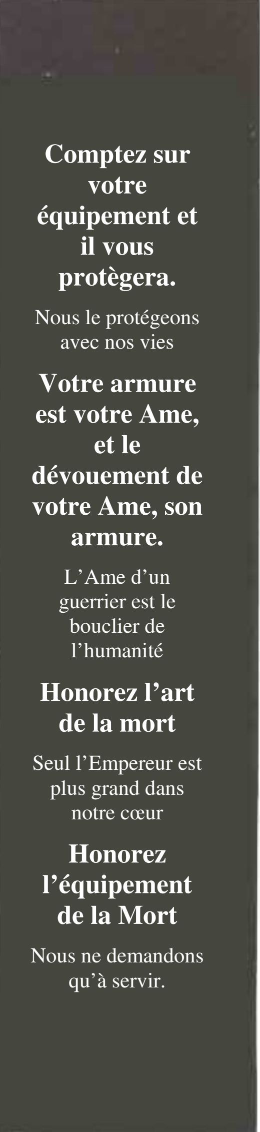
Quelques terrains sont encore plus difficiles à traverser que le terrain difficile. Les figurines se déplaçant à travers ce type de décors se déplacent au quart de leur mouvement M. Ainsi, une figurine avec un M de 4 peut se déplacer 1" sur un terrain très difficile. Deux sortes de terrain difficile peuvent être combinées pour former un terrain très difficile.

Par exemple :

- Bois sur pentes dangereuses.
- Marais et feuillage dense.
- Végétation grimpante sur une épave.

• TERRAIN INFRANCHISSABLE

Le terrain infranchissable est infranchissable! On ne peut pas les traverser en temps normal. Les troupes ou les créatures peuvent voler ou creuser des tunnels sous le terrain infranchissable si elles sont convenablement équipées ou naturellement capable de le faire.



• DIVISER UNE UNITE

Si un joueur le souhaite, une partie d'une de ses unités peut être divisée en une ou plusieurs unités plus petites : c'est une exception aux règles normales d'organisation d'unités. Ces unités peuvent avoir n'importe quel nombre de figurines, même une seule. L'unité doit passer un tour complet sans déplacement, ni tir ou quoi que ce soit d'autre pour chaque division. Pendant ce temps le leader de l'unité expliquera qui fait quoi, qui doit aller où etc.. Le leader d'unité reste avec l'unité principale. La nouvelle unité n'a aucun leader et ne peut pas se diviser à nouveau.

Le joueur doit donner à chaque nouvelle unité une fiche d'instruction écrite (voir modèle en annexe)- comme : ' tenir le ravin et couvrir l'avancée du reste de l'escouade ' ou ' faire une reconnaissance à l'angle et rapporter tout signe d'activité ennemie '. L'instruction peut être consentie verbalement avec le MJ si le joueur le souhaite. La nouvelle unité doit maintenant obéir à ces instructions - comme les interprète le MJ.

Une unité peut, à tout moment, arrêter de suivre ses ordres et se reformer avec l'escouade dont elle est issue. Si l'unité est forcée d'abandonner sa tache, elle retournera à son escouade si cela est possible.

• FAIRE FACE

Les figurines sont considérées comme faisant face à la direction indiquée par la position de la figurine. Cela peut être important car la plupart des armes ont un arc de tir limité.

• TOURNER

N'importe quelle figurine peut tourner une fois de 90 ° maximum avant, après ou à n'importe quel moment pendant son mouvement sans aucune pénalité. Chaque rotation supplémentaire de 90 ° impliquera une pénalité de ½"de distance de mouvement.

Exemple : Un Space marine est poursuivi par ses adversaires. Il leur fait face et doit faire un demi-tour de 180 ° pour faire face à la direction opposée (la première rotation de 90° et gratuite, les 90° suivant infligent une pénalité de - ½" au mouvement.). Le joueur déplace ensuite sa figurine de 2½" et la tourne à nouveau de 180° pour faire face à ses ennemis (1" de pénalité). Total ½ +2 ½ +l = un mouvement de 4, le space marine ne peut plus se déplacer durant ce tour.

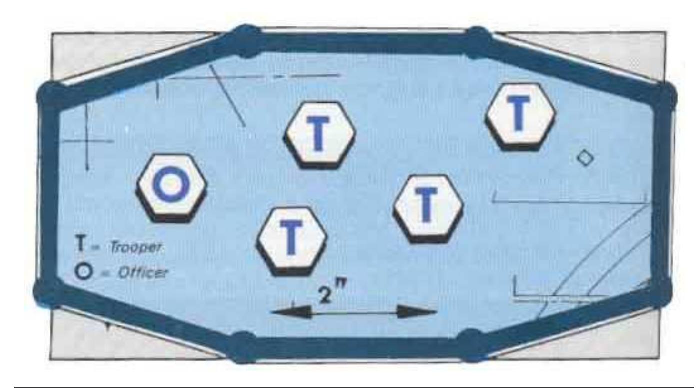
• OBSTACLES

Un obstacle est un élément de terrain rectiligne et franchissable, comme une haie, un mur, un fossé, etc. Quelques autres actions, comme grimper à une fenêtre et entrer dans un véhicule, sont également traitées comme du franchissement d'obstacles. Franchir un obstacle coûte la moitié de la distance de mouvement totale d'une figurine. De nouveau, comme avec un terrain difficile, il est commode et acceptable d'arrondir toutes les fractions de pouce au ½" supérieur le plus proche pour empêcher toute complication inutile. Les figurines qui s'approchent d'un obstacle et ont déjà dépensé plus de la moitié de leur mouvement, ne peuvent pas franchir l'obstacle. Ils doivent faire halte. Ils ne comptent pas comme étant au milieu du franchissement. Ils pourront utiliser un mouvement de réserve pour traverser l'obstacle (Voir le mouvement de réserve).

Exemples d'obstacles :
- Une porte ou une fenêtre
- Une haie, une clôture ou un mur bas
- Un fossé ou une crevasse étroite
- Montez ou descendre d'un véhicule ou d'un animal

• COHERENCE D'UNITE

Les figurines agissant en unité doivent rester raisonnablement proche les une des autres. Aucune figurine ne peut être plus loin de 2" d'un autre membre de l'unité. Le diagramme montre une unité se déplaçant dans une formation lâche.

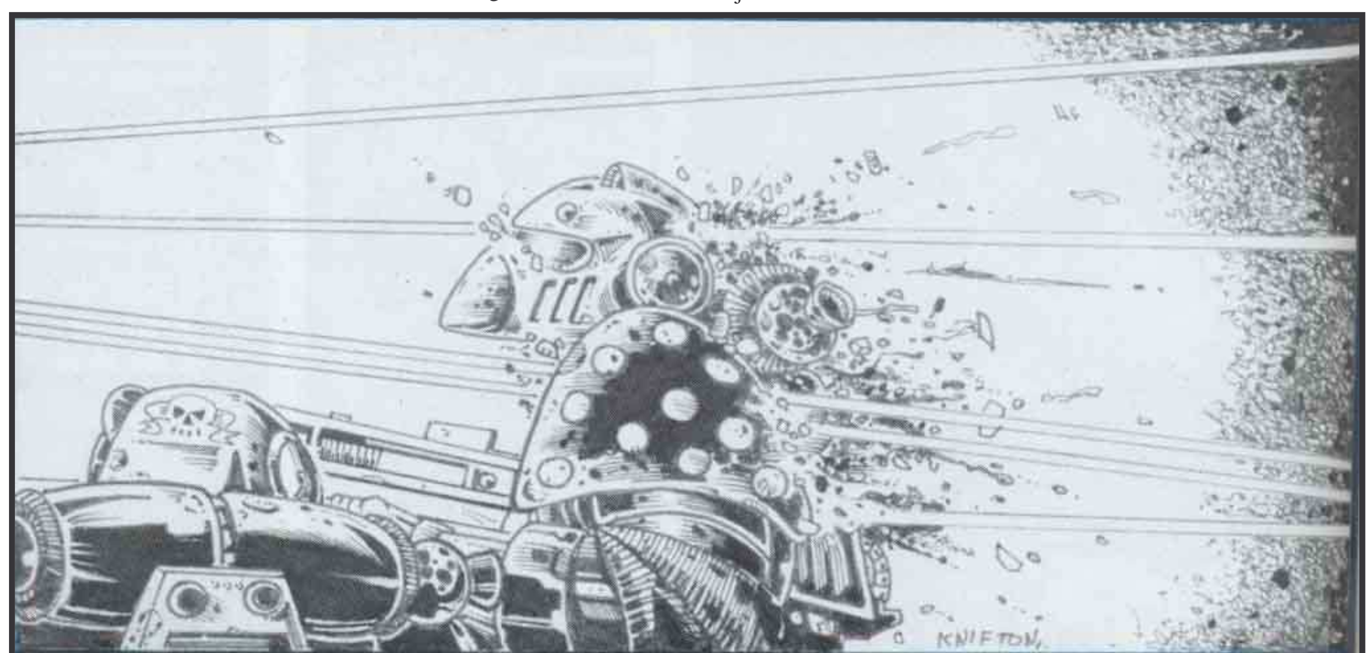


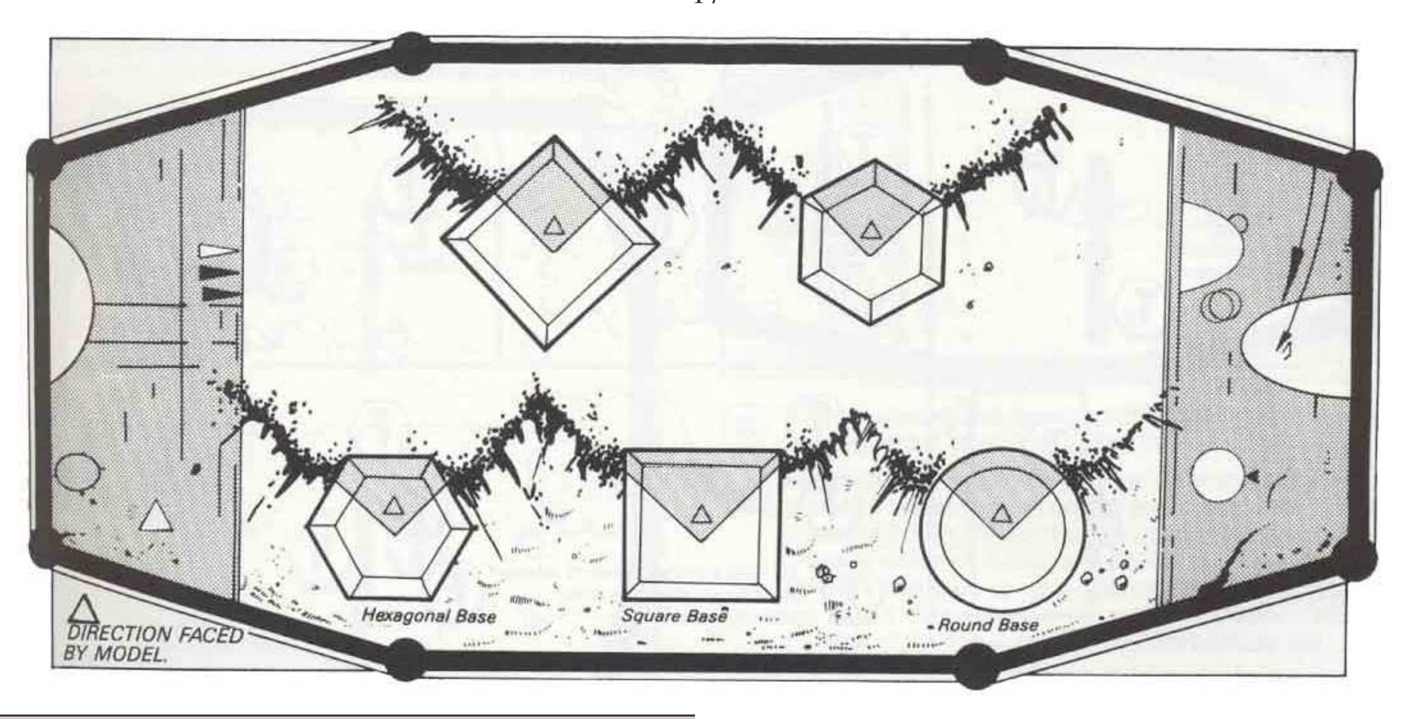
• LE TIR

Pendant la phase de tir de son tour un joueur peut tirer une fois avec chaque figurine équipée d'une arme de tir. Alternativement, une figurine peut jeter un projectile à main, comme une grenade. Il y a quelques exceptions et quelques cas spéciaux, qui seront abordés en détail plus loin.

• ARC DE TIR

Les figurines sont considérées comme faisant face à la direction indiquée par la position de la figurine. Le bon sens vous dira qu'il n'est pas possible de tirer derrière vous. Une arme peut tirer sur une cible située dans les 90 ° de l'arc frontal de la figurine. De temps en temps, les joueurs seront en désaccord pour savoir si une cible se trouve dans les 90°. Si un doute existe, le MJ doit trancher et les joueurs doivent se soumettre à sa décision.





• LIGNE DE VUE

Le tireur doit être capable de tracer une ligne de vue claire jusqu'à sa cible : un tireur ne peut pas tirer sur une cible qu'il ne peut pas théoriquement voir. C'est la règle de base - et vous devez employer votre bon sens quand vous l'interprétez.

Les collines, de grands rochers et des bâtiments bloqueront la ligne de vue totalement. Considérez que le plus haut point d'une colline est son milieu. Quand il y a un doute, le MJ doit décider. Souvent il est nécessaire de mettre son regard à la hauteur de celui de la figurine.

Des obstacles linéaires, comme des haies et des murs, bloquent la ligne de vue d'un tireur au niveau du sol. Cependant, il est possible de tracer une ligne de vue jusqu'à une figurine à couvert derrière un mur ou une haie (tant qu'elle ne se cache pas - voir plus loin). De la même façon, si le tireur est à couvert derrière une haie ou un mur il peut tracer une ligne de vue. De très hauts murs ou des haies peuvent bloquer une ligne de vue totalement; ceci est laissé à la discrétion du MJ. Il est préférable de désigner ce type de haies et de murs avant le début de la partie. De très grands véhicules ou créatures peuvent être visibles par-dessus un obstacle linéaire et peuvent même être capables de voir et de tirer par-dessus, de nouveau, c'est à la discrétion du MJ.

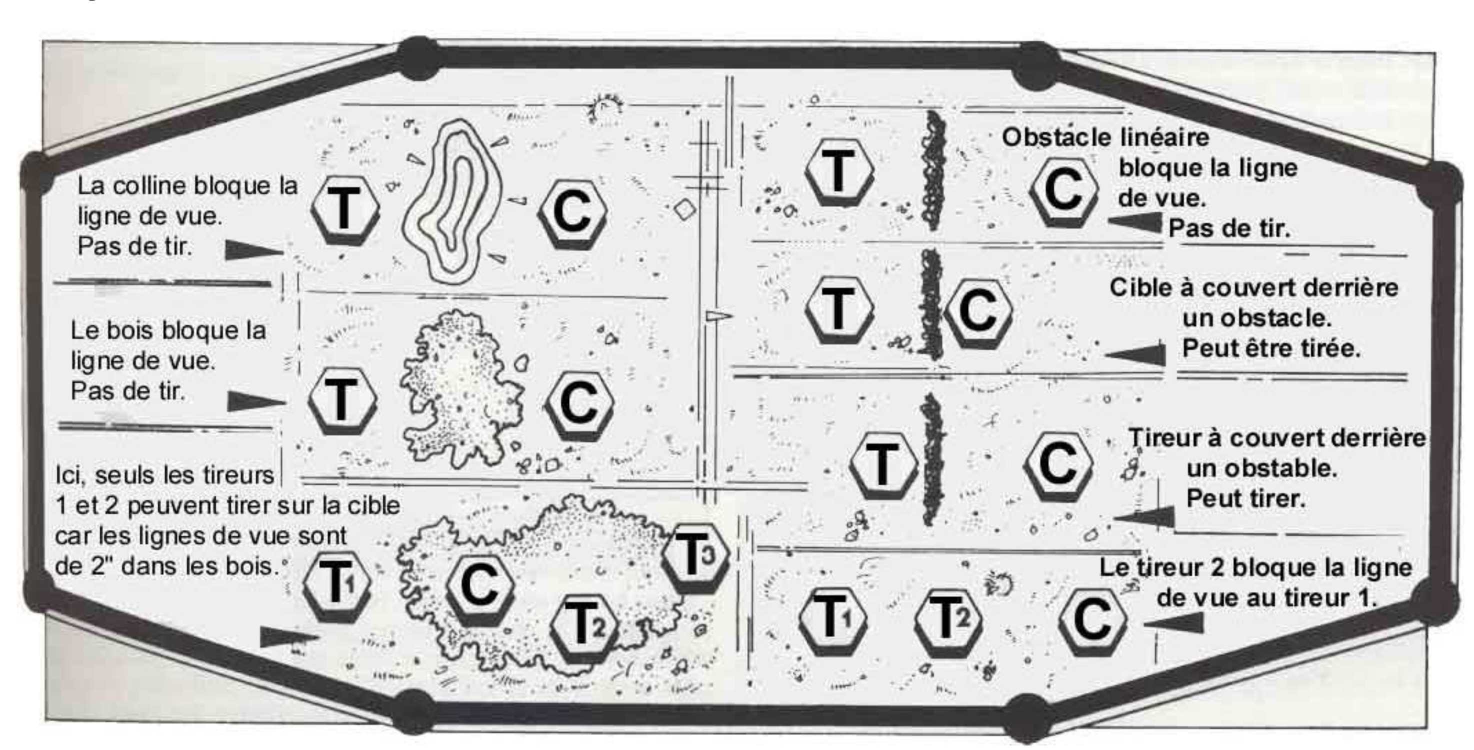
Les bois bloqueront une ligne de vue si le tireur et la cible se trouvent de chaque côté du bois. Si la cible est à l'intérieur du bois, la ligne de vue est bloquée s'il y a plus de 2" de décors boisés entre le tireur et la cible. Si la cible est dans 2" du bord du bois on peut la voir et lui tirer dessus de l'extérieur normalement (à moins qu'elle ne se cache).

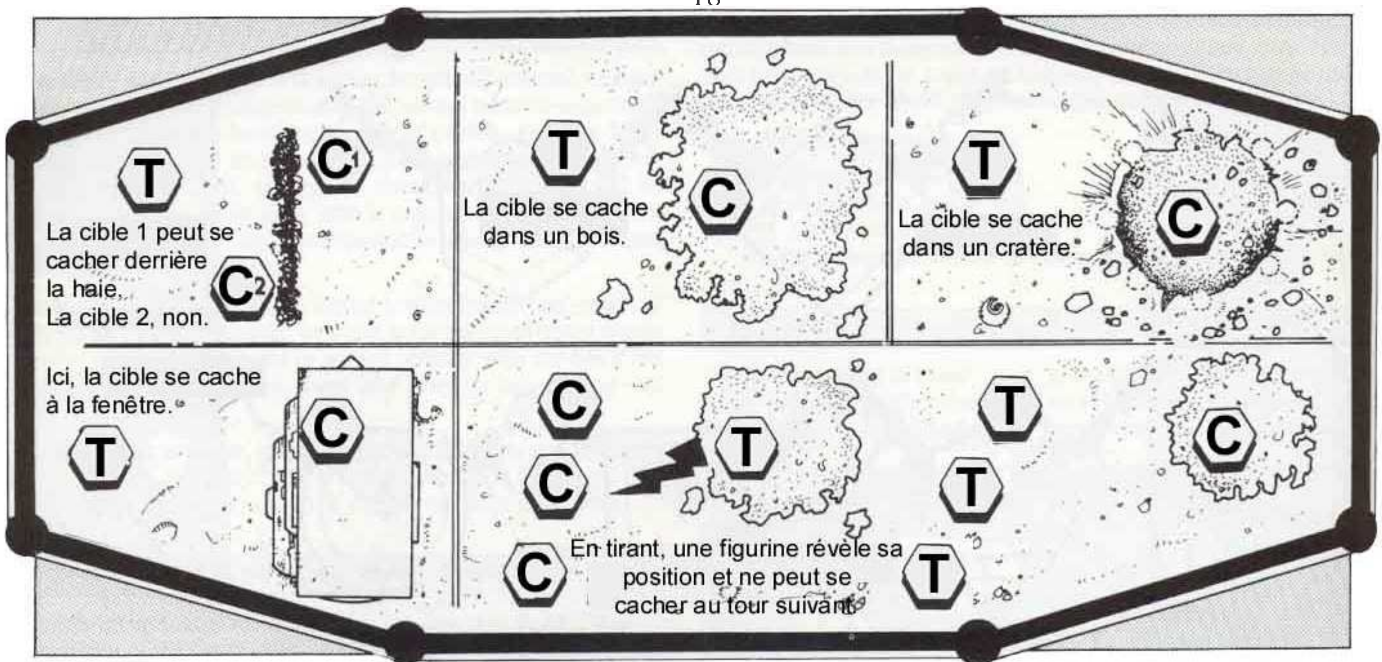
L'interposition de figurines, comme l'interposition de terrain, bloque la ligne de vue. Il n'est pas possible de tirer au travers d'une figurine sur une cible située derrière.

• SE CACHER

Dans des circonstances appropriées une figurine peut employer un élément de couvert pour se cacher derrière. Cela peut être un mur ou un angle de bâtiment. Cela rend la figurine impossible à voir et à prendre pour cible, mais ne limite pas sa propre vision. On considère que le soldat caché peut voir normalement de son couvert. (A l'aide d'un miroir par exemple.)

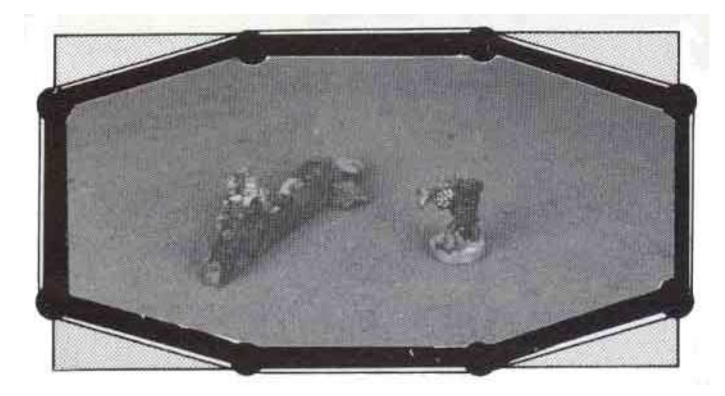
Le joueur doit déclarer que la figurine se cache pendant son tour - il ne peut pas alors être pris pour cible pendant le tour de l'ennemi.





Si la figurine est entourée par des figurines ennemies, il est possible d'être caché de certaines, mais pas d'autres. Le MJ doit rendre un jugement là où c'est nécessaire. Les règles suivantes s'appliquent à la dissimulation :

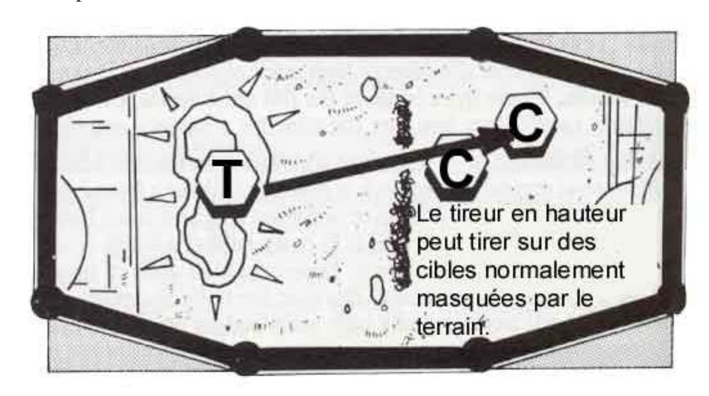
1. Une figurine est seulement cachée derrière un véhicule ou un mur (ou d'autres obstacles linéaires) s'il se trouve à 1" ou moins de ces éléments. Bien sûr, la figurine est seulement cachée des troupes de l'autre côté! Le soldat caché peut voir normalement de son couvert.
2. Une figurine peut être cachée à l'intérieur d'un bois (ou couvert comparable). Si elle se trouve à 2" du bord ou moins elle est capable de voir à l'extérieur normalement.
3. Une figurine peut être cachée dans un cratère, une tranchée, une fosse, un fossé (ou d'autres trous dans la terre) et voir toujours normalement
4. Une figurine dans un bâtiment peut être cachée à une fenêtre ou à l'entrée (ou une ouverture comparable) et voir normalement.
5. Une figurine ne peut pas tirer avec une arme et se cacher pendant le même tour. Une figurine qui tire avec une arme donne toujours sa position et peut être visée par l'ennemi durant le tour de l'ennemi.
6. Une figurine ne peut pas se cacher pendant ou après un mouvement de réserve. Les mouvements de réserve représentent un mouvement rapide qui renseigne facilement l'ennemi sur la position de la figurine. Une figurine cachée ne peut pas effectuer un mouvement de réserve pour les mêmes raisons.



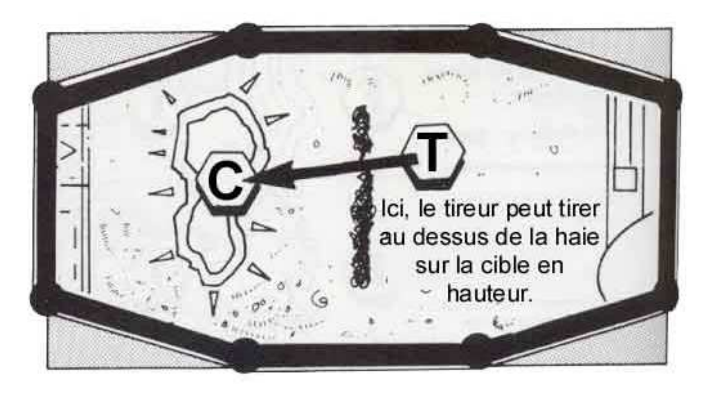
Un ork se cache derrière un mur. Un petit marqueur convenablement placé peut être employé pour le rappeler.

• TIRER DEPUIS UNE POSITION ELEVEE

Les troupes situées sur des collines, des étages supérieurs de bâtiments, des véhicules aériens ou dans n'importe quelle position élevée, peuvent tracer une ligne de vue par-dessus des éléments de décors plus bas. Cela signifie qu'ils peuvent tirer sur des cibles qui seraient autrement cachées ou dissimulées par des figurines s'interposant.



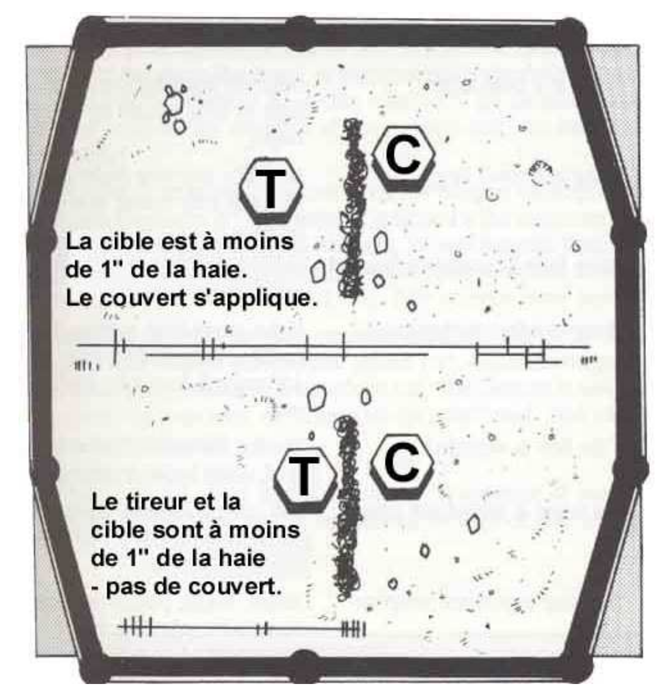
De la même façon, il est possible de tracer une ligne de vers des figurines situées sur des éléments de terrain moins élevé.



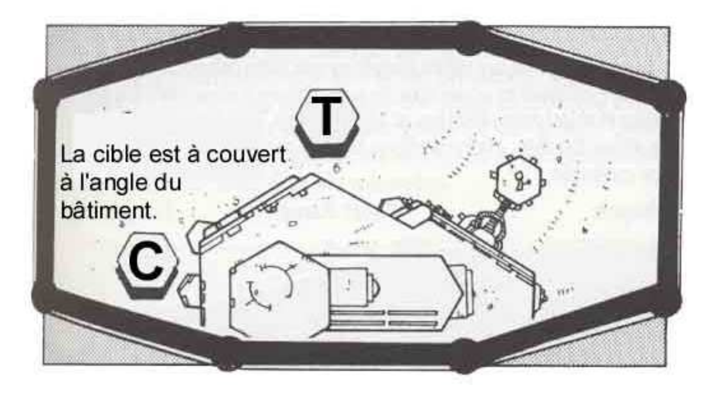
• COUVERTS

Il y a deux sortes de couvert - les couverts lourds et les couverts légers. Les couverts lourds comprennent des murs, des fossés, des tranchées, des véhicules, des roches et d'autres éléments qui bloqueraient non seulement la vision d'un tireur éventuel, mais qui offrent également une certaine forme de vraie protection physique. Le couvert léger comprend les éléments qui bloquent la vision d'un tireur, mais qui offre, au mieux, une protection légère. Souvent le MJ

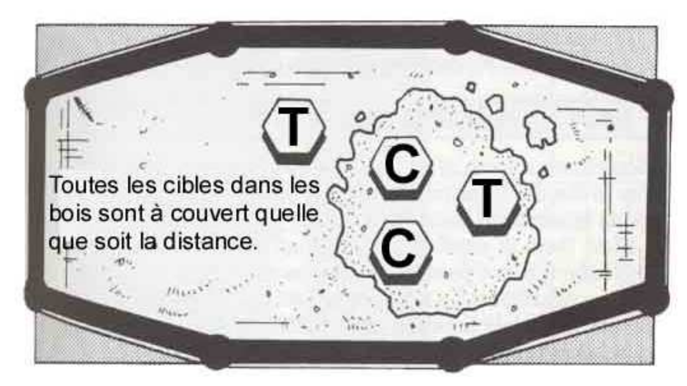
devra rendre un jugement pour déterminer si un élément est un couvert léger ou lourd.



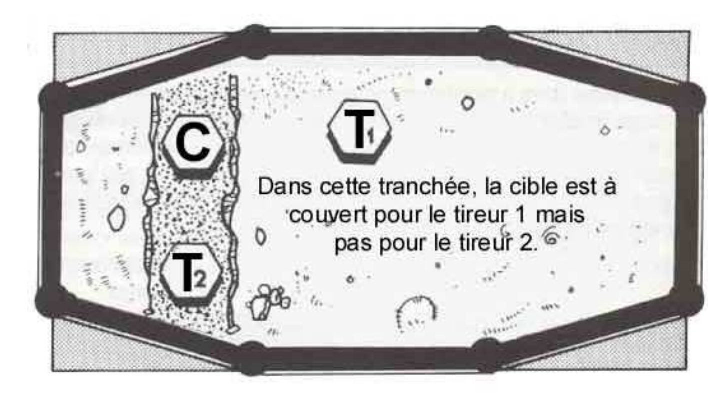
1. Pour bénéficier d'une protection de couvert linéaire (des haies, des murs, etc.…), ce couvert doit être situé entre la cible et le tireur et la cible doit être à moins de 1" du couvert. Si le tireur comme la cible se trouve à moins de 1" du couvert, alors celui-ci est neutralisé et ignoré.



2. Le coin d'un bâtiment, d'un véhicule ou d'une grande roche (ou semblable) peut être compté comme un couvert. La figurine est placée au bord, de façon à ce qu'elle soit partiellement cachée.



3. Les bois (et d'autres éléments de décors semblables) offrent un couvert automatique aux troupes situées à l'intérieur.
4. Les tranchées et les fosses offrent un couvert automatique aux tirs venant de l'extérieur.



5. Les troupes situées aux fenêtres et aux portes (et d'autres éléments de décors semblables) comptent comme étant à couvert pour les tirs provenant de l'extérieur.
6. N'importe quel soldat peut se mettre à couvert en se jetant simplement au sol. Un marqueur approprié peut être placé à côté de la figurine pour l'indiquer ou la figurine peut être soigneusement couchée sur la table. Cela compte comme un couvert léger. La figurine doit dépenser la moitié de son mouvement pour se mettre à terre et la moitié de son mouvement pour se relever. Cela compte comme un mouvement et peut être pénalisant pour certaines armes. Si une cible est à moins de 4 " du tireur elle ne peut pas bénéficier d'un couvert de cette façon.

• TIRER DEPUIS D'UN COUVERT

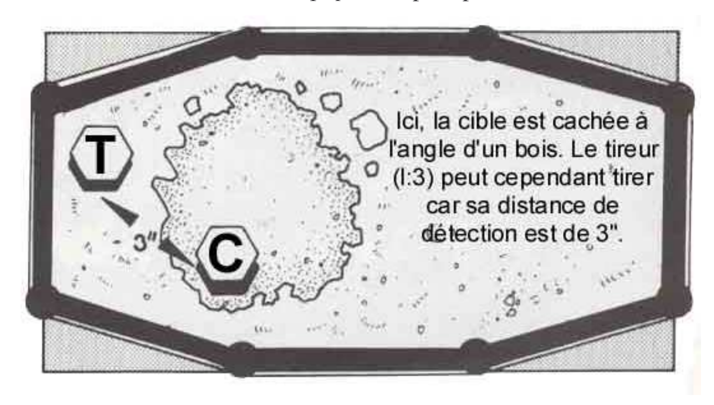
Les troupes qui sont derrière un couvert ne sont pas limitées dans ce qu'elles peuvent voir. Cependant, si elles sont cachées, elles donneront leurs positions en tirant et seront des cibles valides pendant le tour de l'adversaire.

• TIRER D'UN BOIS

Dans les bois ou autres éléments de décors semblables, la visibilité et toutes les portée de tir sont réduites à 2". Les seules exceptions sont les modèles tirant dans les 2" du bord, qui peuvent voir et tirer normalement à l'extérieur du bois. Les troupes qui sont à l'intérieur d'un bois et à plus de 2" du bord ne peuvent être vue et prises pour cible de l'extérieur du bois.

• DECOUVRIR DES TROUPES CACHEES

Si des troupes peuvent venir suffisamment proches d'ennemis cachés, ils les verront et seront capables de leur tirer dessus même s'ils n'ont pas donné leur position de quelque façon que ce soit, les créatures découvriront automatiquement les troupes ennemies cachées à une distance égale ou inférieur à leurs caractéristiques d'initiative en pouce. Ainsi, par exemple, des humains (Initiative 3) découvriront un ennemi se cachant dans un rayon de 3". Certains équipements technologiques permettent également aux créatures de détecter des ennemis cachés sur une distance plus grande - comme le bio-scanner. Voir la section *Équipement* pour plus de détails.



• PORTEES

Toutes les armes ont une portée maximale et les cibles doivent être dans cette portée pour être valides. De plus, il est plus facile de toucher une cible à courte portée qu'à longue portée. Les portées sont différentes selon les armes. Le détail des portées maximales, courte et moyenne est donné dans la section Equipement. Voici quelques exemples, pour vous donner une idée.

Arme	Courte portée	Longue portée	Portée maximale
Pistolet bolter	0-8"	8-16"	16"
Pistolet plasma	0-6"	6-18"	18"
Fusil laser	0-12"	12-18"	18"

Avant de tirer, mesurez la distance qui sépare le tireur de sa cible. Vérifiez si la cible est à portée et le cas échéant, s'il est à courte ou longue portée.

• LE RESULTAT POUR TOUCHER

Pour savoir si un tir touche sa cible jetez un D6. Le jet de dé nécessaire dépend de la capacité du tireur- c'est-à-dire de sa caractéristique de tir, la CT. Le diagramme ci-dessous montre le résultat minimum à obtenir sur un D6 pour toucher en fonction de la CT.

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat	6	5	4	3	2	1	0	1	2	-3

Ainsi, par exemple, si un personnage a une CT de 3, le joueur doit obtenir 4 ou plus sur un D6 pour toucher. Une façon facile de se rappeler ce diagramme est de se rappeler qu'un personnage avec une BS de 3 à 3 chances sur 6 de toucher (c'est-à-dire - touche sur un 4, 5 ou 6). De la même façon un personnage avec une CT de 1 a 1 chance sur 6 de toucher (c'est-à-dire - touche avec un 6).



• MODIFICATEUR DE BASE

Le jet de dé du tireur reflète la difficulté de toucher la cible.

+1	Tir sur une grande cible	Généralement, une figurine de plus de 3m de haut ou de large est une grande cible
-1	Tir sur une petite cible	Normalement, toute créature de moins de 30cm de haut ou de large est une petite cible.
-1	Tir depuis une surface en mouvement	Comme sur un véhicule, un cheval
-1	Tir sur une cible en mouvement rapide	Si la cible est en mouvement, le modificateur s'applique pour chaque 10" complet parcourus pendant le tour précédent
-1	Tireur blessé	Le tireur a subi une ou plusieurs blessures, sauf si soigné ou régénéré.
-1	La cible est derrière un couvert léger	Les couverts légers comprennent la végétation, les bois ou les arbres, ou encore une figurine au sol.
-1	Lancer des armes improvisées	Pierres, briques, poteries etc.… comptent comme improvisées.
-2	La cible est en couvert lourd	Les couverts lourds comprennent les rochers, murs, tranchées etc.

• MODIFICATEUR D'ARMES

Quelques armes sont plus simples à utiliser que d'autres, rendant les tirs plus simples à réussir. Dans certain cas une arme est conçue pour être relativement efficace à portée courte, mais moins précise à longue portée. Pour en tenir compte, chaque arme a ses propres modificateurs de portée. Par exemple :

Armes	Courte portée	Longue portée
Pistolet laser	+2	-1
Pistolet bolter	+2	-
Bolter	+1	-

La plupart des armes de type 'pistolet' sont relativement plus efficaces à courte portée, parce qu'elles sont pratiques, faciles à utiliser, légères et peu encombrantes. D'autre part, elles sont pratiquement inutiles à la longue portée.

• MINIMUM POUR TOUCHER

Le score minimal exigé pour toucher est 2. Il n'y a pas de touche automatique. Aucun modificateur ne peut faire descendre le score minimal pour toucher en dessous de 2.

• MAXIMUM POUR TOUCHER

Parfois un score de 7 ou plus est nécessaire pour toucher. Dans de tels cas le MJ doit donner son accord pour permettre le tir ou non. Généralement, il est préférable d'interdire de tels tirs de la part de troupes de base dans de grande partie, mais de les permettre dans de petites parties ou pour les personnages spéciaux. Évidemment, il n'est pas possible d'obtenir 7 ou plus sur un D6. Ainsi, pour voir si le tir est réussi, jetez d'abord un D6. Si le résultat est 6, il y a une chance que le tir puisse toucher sa cible. Le diagramme ci-dessous montre le résultat à obtenir avec le deuxième D6 pour réussir le tir.

	Résultat nécessaire pour toucher :		
	7	8	9
Résultat à obtenir sur le deuxième jet :	4	5	6

Ainsi un tir qui nécessite un résultat de 8 exige un résultat de 6 suivi par un résultat de 5 ou 6. Les tirs ne peuvent pas toucher si un résultat de 10 ou plus est nécessaire.

• DOMMAGES

Une fois que vous avez établi qu'un tir a touché vous devez savoir si le tir endommage la cible ou non. Tous les tirs ne causent pas de dommages, certains pourraient juste frôler la cible ou frapper un morceau d'équipement et ricocher sans causer plus de dommage. Pour savoir si un coup endommage vous devez comparer la caractéristique de Force de l'arme avec la caractéristique Endurance de la cible. Consultez le diagramme ci-dessous. Croisez la Force de l'arme avec la Endurance de la cible, le nombre indiqué correspond au résultat à obtenir sur un D6 pour blesser et causer des dommages. Les blessures causées par la plupart des armes et créatures, correspondent à 1 point de dégât (ou une blessure), mais il y a des armes plus puissantes qui causent D4, D6, D10 ou même plus de blessures.

Une cible peut seulement encaisser l'équivalent de sa caractéristique de points de vie. Une fois que la cible a reçu le même nombre de blessure que sa caractéristique Point de Vie elle est hors de combat. La créature est considérée comme morte, inconsciente ou frappée d'incapacité et doit être retirée comme perte. Notez que **N** sur le diagramme signifie **aucun effet**. Une créature ou une cible ayant la caractéristique de Endurance indiquée ne peut pas être affectée par un tir ayant cette Force.

• JETS DE SAUVEGARDE

La plupart des guerriers du futur portent une armure de protection. Pour simuler les effets de cette armure une sauvegarde est autorisée contre les dégâts reçus. Si un jet de sauvegarde est réussi, le tir est dévié ou absorbé par l'armure. Seule une sauvegarde est autorisée par tir, même si l'arme peut causer des blessures multiples. Si le jet de sauvegarde est réussi, aucun dégât n'est encaissé.

Les différents types d'armures donnent des jets de sauvegardes différents et différents types d'armures peuvent être combinés pour donner une meilleure protection. Les jets de sauvegardes sont toujours effectués sur un D6. Pour réussir une sauvegarde le résultat du jet de dés doit être supérieur ou égal au nombre donné pour le type d'armure.

Armure	Résultat minimum pour sauvegarder
Armure flak	6
Armure composite	5
Armure carapace	4

Exemple: un personnage reçoit une blessure et est considéré comme perte. Cependant, il porte une armure composite (fait d'un matériau flexible mais lourd d'une grande résistance). Le joueur jette le dé, ayant besoin d'un résultat 5 ou 6 pour sauvegarder. Le résultat est de 5, le personnage est sauf.

• MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE

Certaines des armes du futur lointain sont très puissantes et ne peuvent pas être stoppées par une armure. Ajustez le résultat du jet de sauvegarde par le modificateur indiqué pour l'arme ayant tirée. Souvent cela rendra la sauvegarde impossible. Notez que les armes à aiguilles ont un modificateur positif : ces armes sont facilement arrêtées par les armure, même un personnage sans armure bénéficiera d'une sauvegarde de 6+ contre cette arme.

Armes	Modi-ficateur	Svg avec composite	Sauvegarde modifiée
Bolter	-1	5, 6	6
Canon laser	-6	5, 6	aucune
Fusil à aiguilles	+1	5, 6	4, 5 ou 6

• ARMES A AIRES D'EFFET

Quelques armes, par exemple des grenades, explosent et causent des dommages sur une large zone. D'autres armes ont un mode de fonctionnement semblable.

• GABARIT D'AIRE D'EFFET

L'aire d'effet est représentée par un gabarit de ½" de rayon ou plus. Ceux-ci sont appelés des gabarits d'effet. Prenez le gabarit



Endurance de la cible (E)

Force de l'arme	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

approprié à l'arme et placez le centre sur votre point cible. Le point cible doit être théoriquement visible du tireur, mais une cible n'a pas besoin d'être un modèle réel ou un véhicule - cela pourrait être un endroit du terrain ou un élément de terrain visible comme un mur ou un bois.

• DEVIATION D'AIRE D'EFFET

Les armes à aire d'effet peuvent parfois manquer le point cible et potentiellement frapper une autre cible. Ceci est appelé la déviation. Les chances de déviation d'un tir d'une arme à aire d'effet sont fonction de la taille du gabarit - les armes avec de petits gabarits sont plus précises. Les armes avec de plus grands gabarits sont plus difficiles à placer précisément - mais la précision est moins importante. Pour les grenades, celles avec de plus grands marqueurs sont plus lourdes ou moins appropriées pour le jet, dans tous les cas elles sont plus enclins à dévier.

Rayon du gabarit	Dévie sur un D6 sur un résultat de
½"	6
1"	5 ou 6
1½"	4, 5 ou 6
2"	3, 4, 5 ou 6
2½" ou plus	2, 3, 4, 5 ou 6

Pour découvrir la direction de déviation, désignez une direction comme étant à 12 heures et jetez un D12. Cela donnera une direction standard par rapport à une direction d'horloge.

Pour connaître la distance de déviation jetez un D6. Le score est la distance de déviation en pouces. Une déviation extrême peut augmenter la portée d'une arme de façon efficace. Aucune arme ne peut dévier de plus de la moitié de la portée mesurée : les 8" d'un jet de grenade ne peuvent jamais dévier de plus de 4".

• TOUCHER AVEC UNE ARME A EFFET

Une fois que la position du marqueur a été clairement établie vous pouvez voir quelles figurines sont des cibles valides. N'importe quelle figurine qui se trouve complètement ou même partiellement sous le gabarit est une cible. Jetez pour toucher pour chaque cible une par une. Il n'est pas toujours simple de déterminer combien de figurines sont recouvertes par les gabarits. Dans le cas ou la moitié de la figurine est recouverte par le gabarit jetez un dé pour décider. Alternativement, vous pouvez permettre aux modèles partiellement recouverts de compter comme des cibles, mais avec -1 pour toucher. Ce point de règle est laissé à l'appréciation du MJ et est affaire de goût personnel.

• TIRER SUR DES TROUPES CACHEES AVEC UNE ARME A AIRE D'EFFET

Les modèles qui se cachent ne peuvent pas être visés par un tireur. Cependant, un tireur avec une arme à aire d'effet peut toujours viser une zone de couvert ou une cible visible adjacente. Dans ce cas il est possible de frapper une cible qui, théoriquement, ne peut pas être vue. Les règles de déviation empêchent des joueurs de trop en profiter. Cependant, si le MJ considère qu'un joueur utilise cette règle injustement - mitraillant des secteurs de couverture sans cible visible réelle - alors il peut imposer un nouveau +1 au dé de déviation. Ceci est laissé à la discrétion du MJ. Les armes à aire d'effet jetées ou tirées dans une pièce fermée ou un véhicule frapperont tous les occupants automatiquement tant que le secteur est équivalent à une section de bâtiment simple (approximativement 4x4"ou moins). Voir les règles concernant les bâtiments.

• VEHICULES OUVERTS, MOTOS, CHEVAUX,...

À courte portée un tireur peut choisir de tirer sur un membre d'équipage d'un véhicule ou sur le véhicule lui-même. De même, pour les cavaliers et les chevaux (et autres montures). À longue portée une décharge peut frapper aléatoirement l'équipage/cavaliers ou le véhicule/support. Jetez un D6 comme suit :

1, 2 ou 3	Un membre d'équipage/cavalier
4, 5 ou 6	Le véhicule/monture

Tirer dans un corps à corps

Normalement ce n'est pas permis, les modèles engagés dans un combat au corps à corps ne sont pas des cibles valides. C'est parce qu'il serait très facile de toucher la mauvaise cible. Cependant quelques créatures manquent cruellement de sens moral sur ce type de problème et peuvent vouloir tirer, bien qu'elles courent le risque de frapper leurs camarades. Dans ce type de cas le MJ décide quels modèles sont touchés de façon aléatoire. Un jet de 1-3 touche l'ennemi et 4-6 touche les amis du tireur.

• TIRER PENDANT UN CORPS A CORPS

Les troupes qui sont entrées dans un combat au corps à corps ne peuvent pas tirer pendant phase de tir du tour. Quelques tirs sont autorisés pendant le corps à corps, mais sont résolus plus tard.

• TIRER A PARTIR D'UNE PLATE-FORME MOBILE

Il est particulièrement difficile de tirer si vous ne pouvez pas rester assez longtemps à viser votre cible. Les figurines tirant d'un véhicule se déplaçant ou chevauchant une monture en mouvement peuvent tirer uniquement à courte portée. Cela ne s'applique pas aux armes montées sur ou dans des véhicules, mais seulement aux troupes dans ou sur le véhicule. Les armes directement montées ont des systèmes automatiques de stabilisation qui minimisent le mouvement du véhicule.



• LES ARMES MOUVEMENT OU TIR

Des armes lentes (type M) prennent du temps pour se charger entre deux tirs ou bien sont longues à mettre en œuvre. Les armes de ce type sont indiquées dans la section Équipement. Il n'est pas possible pour un individu de se déplacer et de tirer une arme de type M pendant le même tour, que ce soit pendant la phase de mouvement ou de réserve. Même tourner la figurine pour changer d'axe de tir est considéré comme un mouvement et empêche le tir. Des armes lentes peuvent être utilisées montées sur des véhicules, tant que les restes de l'équipage restent stationnaires dans le véhicule.

• ARMES A TIR SOUTENU

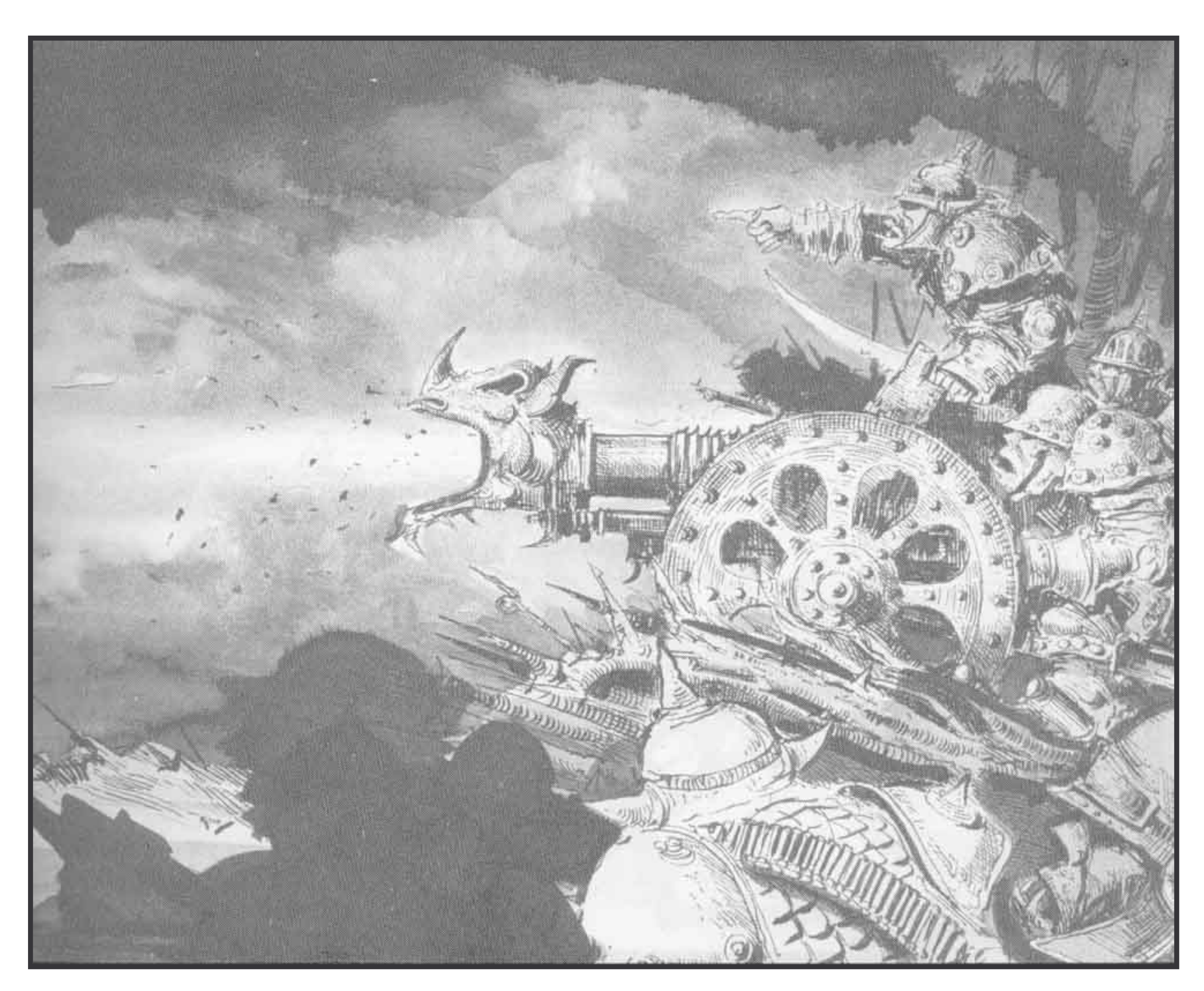
Quelques armes sont capables de tir soutenu, ces armes sont appelées armes à tir soutenu (type S). Le tir soutenu est un tir long, continu, qui peut être utilisé pour balayer un secteur. En utilisant une arme de type S, sélectionner la cible, jetez le dé pour toucher et résolvez les dommages comme d'habitude. Si des blessures sont causées (même si elles sont sauvegardées) alors l'arme peut tirer de nouveau, soit contre la même cible soit sur une nouvelle cible dans un rayon de 4"de la première cible. Si des blessures sont causées à nouveau le processus continue, chaque nouvelle cible doit être dans un rayon de 4 " de la précédente. Vous pouvez continuer à tirer jusqu'à ce qu'un tir soit raté ou qu'un tir ne réussisse pas à causer de blessure.

• LE COMBAT AU CORPS A CORPS

Même dans le futur lointain, le combat au corps à corps a toujours une place importante sur le champ de bataille. Dans beaucoup d'environnements alien, le tir à longue portée est difficile si ce n'est impossible. Alors les adversaires doivent en découdre dans un corps à corps sanglant.

• ENTRER EN CORPS A CORPS

Une figurine peut entrer en corps à corps par un mouvement appelé une charge. Pendant la phase de mouvement du tour, une figurine peut charger une figurine ennemie à portée. Lors d'une charge la distance maximale de déplacement d'une figurine est doublée. Une figurine avec un mouvement normal de 4 peut charger jusqu'à 8", même si la distance couverte est seulement de 2" ou 3" le mouvement est toujours une charge. Appliquez les modificateurs de terrain et d'encombrement comme d'habitude. Aucune figurine ne peut entrer dans un corps à corps sans charger - elle doit charger et le joueur doit indiquer qu'il charge, même si la distance de charge est de seulement une fraction de pouce. Une fois que les figurines sont en contact socle à socle, elles sont en combat au corps à corps. Toutes les figurines en corps à corps peuvent se battre, peu importe le tour de jeu et l'armée de la figurine. Si, pour quelque raison que ce soit, une figurine en charge ne parvient pas au contact de son ennemi alors elle ne peut rien faire pour le reste de ce tour. Elle ne peut pas tirer, lancer des attaques psychiques, rallier, etc. Cela s'applique seulement à cette figurine, pas à l'unité entière.



• ETRE CHARGE

Les figurines qui sont chargées peuvent toujours se tourner pour faire face à leur(s) agresseur(s). C'est une exception à la séquence normale du tour. Cela n'affecte pas les mouvements suivants de la figurine ou la capacité à tirer comme décrit ci-dessous.

Une figurine chargée peut "rester et tirer " sur son ennemi bien que ce ne soit pas le tour de la figurine. C'est une exception à la séquence normale du tour. Les figurines ne peuvent pas tirer si elles sont équipées d'armes Mouvement ou tir (type M). Résolvez tous les tirs avant que les attaquants en charge ne commencent à se déplacer (ou considérez le tir comme étant à longue portée). Les tireurs sont soumis à un malus de -1 sur leur jet pour frapper pour représenter le fait qu'ils sont bousculés et probablement stressés. Une figurine chargée peut opter de partir en courant. Elle fera un mouvement immédiat du double de sa caractéristique de mouvement M directement à l'opposé de l'attaquant, modifiez pour le terrain comme d'habitude. Les figurines qui optent de partir en courant et dont la distance de mouvement est insuffisante pour échapper à la charge de leurs attaquants sont automatiquement déroutées (voir plus loin). Une figurine ne peut pas "rester et tirer" et "partir en courant".

• COHERENCE D'UNITE PENDANT UNE CHARGE

Une unité de troupes n'a pas à charger entièrement. Quelques figurines peuvent charger tandis que le reste suit en retrait, délivrant probablement un feu de couverture. Souvenez-vous : les membres d'une unité doivent rester dans les 2", au moins, d'un autre membre de l'unité. Cela s'applique aussi bien aux troupes en charge qu'aux autres. Occasionnellement, quelques membres d'une unité chargée peuvent vouloir partir en courant, laissant le reste de l'unité en combat. Dans ce cas, l'attaquant peut toujours changer de cible, pour une autre figurine ennemie qui se trouverait à distance de charge. Cette cible peut aussi choisir de partir en courant ainsi il est possible pour un seul attaquant de forcer plusieurs figurines à partir en courant pendant une seule charge.

• ARME DE CORPS A CORPS

Le corps à corps est une situation désespérée et la plupart des armes sont trop volumineuses pour viser ou tirer dans cette situation. Seule les armes de corps à corps (de C-type) peuvent être utilisées dans un combat au corps à corps, celles-ci sont listées dans la section Equipement et sur les feuilles de résumé. Ces armes sont principalement des pistolets ou des armes qui sont spécifiquement conçues pour se battre au corps à corps, comme les épées énergétiques, les épées tronçonneuses, les haches énergétiques, etc. Si la figurine n'a aucune arme appropriée alors elle utilisera la crosse de son fusil, ses poings, ses pieds, etc. - ceci est appelé une attaque improvisée. Pendant le corps à corps chaque figurine peut faire autant d'attaques qu'indiqué sur le profil. Généralement, c'est une seule.

• ARMES MULTIPLES

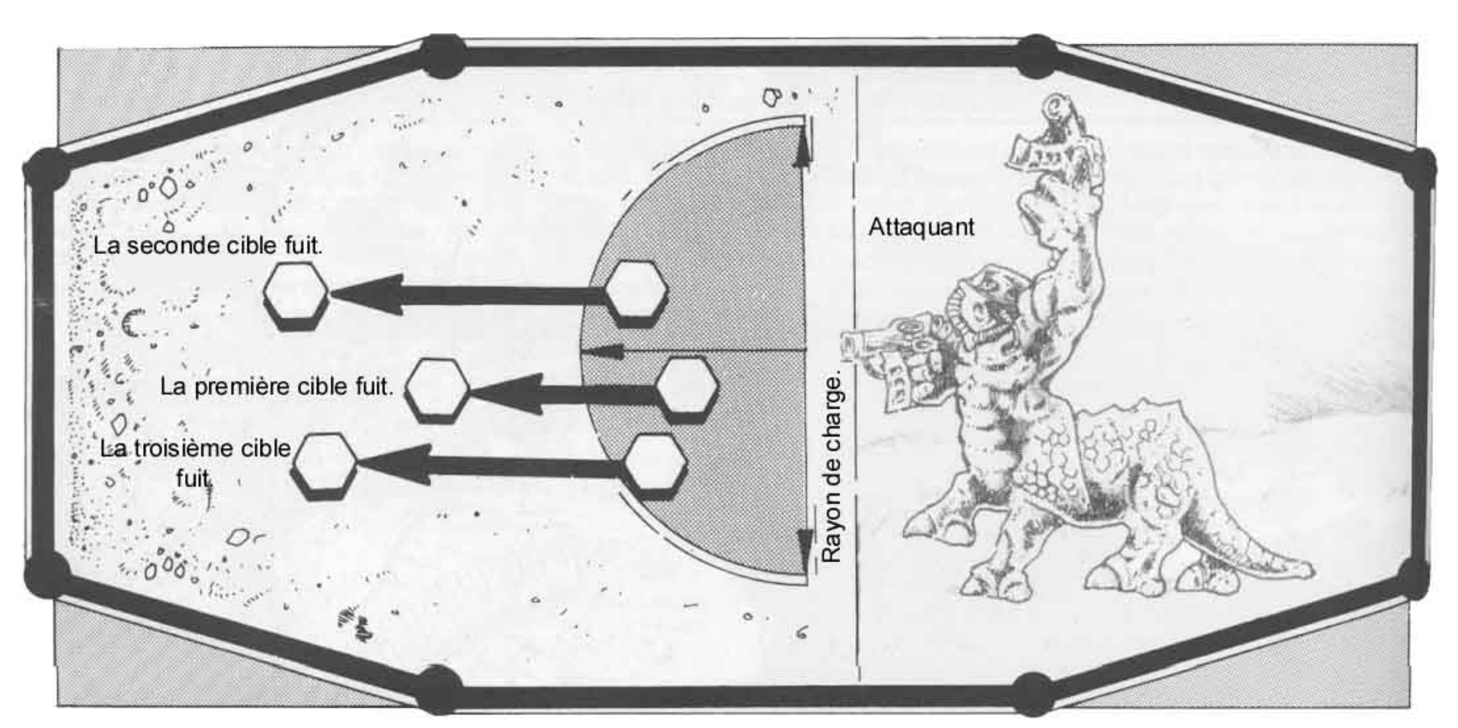
Les troupes peuvent porter une arme dans chaque main - deux pistolets par exemple. Dans ce cas, la figurine peut faire son nombre normal d'attaques pour chaque arme. Ainsi, un personnage avec 1 attaque en fera en fait 2.

Certaines armes exigent d'être manipulées à deux mains. Une figurine ne peut pas porter de l'équipement technique (ou autre chose) dans une main et avoir cette main libre pour une arme.

• ANGLE D'ATTAQUE

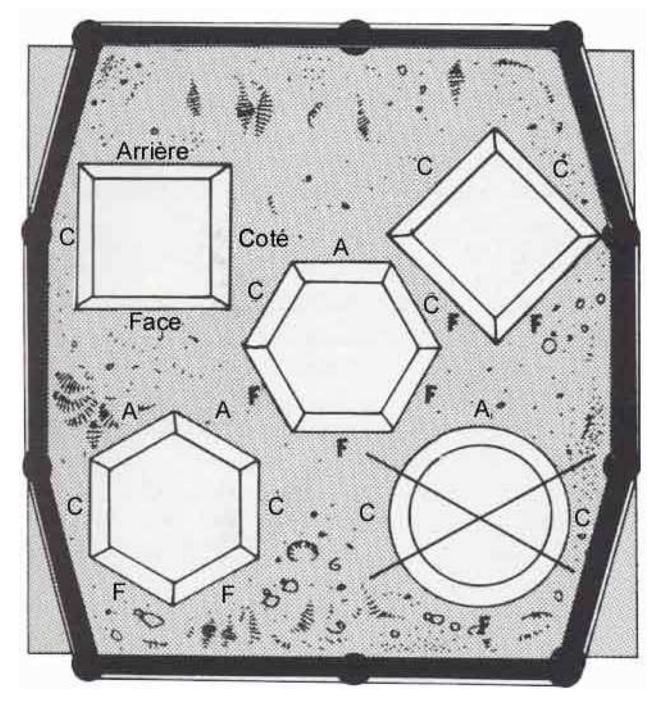
D'une façon semblable à celle du tir, il n'est pas possible de frapper dans une direction pendant que la figurine fait face à une autre direction. Une figurine peut attaquer une cible située dans les 90° de l'arc frontal de la figurine. De temps en temps, les joueurs seront en désaccord pour savoir si une cible se trouve dans les 90°. Si un doute existe, le MJ doit trancher et les joueurs doivent se soumettre à sa décision.





• ANGLES D'ATTAQUES SPECIALES

Normalement les attaques sont réalisées uniquement de façon frontale. Les attaques de certaines créatures peuvent parfois être des exceptions à cette règle:



Ecrasement [Stomp]. L'écrasement est un terme général qui peut s'appliquer à beaucoup de grandes créatures. On considère que cette catégorie regroupe tout ce qui est en rapport avec : l'écrasement et les coups de pattes. Les attaques d'écrasement peuvent être faites dans n'importe quel angle : avant, côtés ou arrière.

Morsure [Bite]. Une morsure est faite avec les mâchoires d'une créature. C'est une attaque normalement frontale.

Cornes [Gore]. Les créatures avec des cornes ou des défenses ont parfois une attaque gore, bien que d'habitude les cornes soient incorporées dans une attaque morsure. C'est une attaque uniquement frontale.

Griffes [Claws]. Les griffes peuvent faire des attaques avec les griffes ou les serres d'une créature. C'est une attaque normalement frontale ou sur les côtés.

Queue [Tail]. Une telle attaque est assez explicite. Cette attaque regroupe les coups de queue et l'étranglement. Les attaques de queue peuvent être réalisées sur les angles arrière ou de côtés, mais pas de face.

Tentacule [Tentacle]. Une attaque de tentacule est si flexible qu'elle peut être effectuée de tous angles.

• EXEMPLE

LE DIABLE DE CATACHAN

Un bon exemple de créature avec différentes attaques est le diable Catachan. Ces animaux féroces sont des carnivores géants très territoriaux. Ils sont originaires du système de Catachan, mais ont été mystérieusement introduits sur plusieurs mondes. Les diables de Catachan sont formidablement adaptés à la vie dans les jungles chaudes de leur planète d'origine. Leur corps est segmenté, chaque section de corps est dotée d'une paire de pattes. Selon l'âge de la créature le nombre de sections, de pattes et la taille exacte de la créature varient. De grands individus peuvent avoir vingt sections, une douzaine de paires de pattes et s'étendre sur 30 mètres de longueur. Selon la taille de la créature, les pattes confèrent un certain nombre d'attaques par "écrasement" de base. La section arrière se termine par une longue queue qui se courbe vers l'arrière à la façon d'un scorpion. De plus, comme pour les scorpions, la queue est pourvue d'un dard empoisonné et les touches causées par ce dard infligent 1D6 points de dégâts contre des cibles vivantes (sinon 1 point). La paire de pattes avant des vieux mâles diables de Catachan grossit démesurément, prenant l'apparence de pinces de crabes. Souvent une pince sera beaucoup plus grande que l'autre et les autochtones se réfèrent à ces spécimens comme des "violoniste". Chaque pince permet une attaque causant D4 points de dégâts : les violonistes causent D6 points de dégâts avec leur grande pince. La tête du diable de Catachan est petite et pointue, avec des yeux verts lumineux. Devant les yeux et encerclant la bouche de la créature, se trouve un anneau de tentacules courts, ceux-ci sont utilisés pour saisir la proie du diable et l'attirer vers la bouche. Les tentacules ont des cellules toxiques qui soumettent la victime. À cause de leur petite taille, les tentacules dans leur ensemble n'ont qu'une attaque, mais cause D4 points de dégâts sur un coup réussi. La bouche est elle-même extensible, comprenant deux mandibules latérales grinçantes, bien que la créature n'ait aucune dent à proprement parler, des crochets osseux encadrant la mâchoire ont le même usage et peuvent infliger une blessure extrêmement grave.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Petit	4	3	0	5	5	4	8	A	10	2	10	7
Moyen	5	3	0	6	6	6	8	B	10	2	10	7
Grand	6	3	0	7	7	8	8	C	10	2	10	7

A* 2 Ecrasement, 1 Queue, 1 tentacule, 1 morsure - total 5

B* 4 Ecrasement, 1 Queue, 1 tentacule, 1 morsure - total 7

C* 6 Ecrasement, 1 Queue, 1 tentacule, 1 morsure - total 9

Il y a 50 % de chance pour qu'un Grand Diable mâle et adulte ai 2 attaques de griffes/pinces supplémentaires. Il y a une chance sur 10 % que ce mâle soit un violoniste avec une pince plus puissante.

Les attaques d'écrasement et par morsures causent 1 point de dommage chacune.

Les attaques caudales cause 1D6 points de dommage contre les créatures vivantes.

Les attaques par pinces cause 1D4 points de dommage (D6 pour les violonistes).

Les attaques de tentacules cause 1D4 points de dommage.

Le diable de Catachan est une créature relativement compliquée, il a plusieurs types d'attaque et fait des dégâts variables selon ces attaques. La plupart des créatures sont beaucoup plus simples avec seulement 1 ou 2 types d'attaque. La section "Background" donne des renseignements pour d'autres créatures et, bien sûr, vous êtes libres d'inventer les vôtres.



• PROCEDURE DE CORPS A CORPS

Chaque combat se déroule comme suit.

1.	Ordre d'attaque	Les figurines attaquent selon un ordre strict. Celles avec l'initiative la plus élevée frappe d'abord, suivies par les autres par ordre décroissant d'initiative.
2.	Jet pour toucher	Jetez un D6 pour voir si les coups touchent.
3.	Jet pour blesser	Pour chaque coup porté, l'attaquant jette un D6 pour voir si les coups causent des blessures.
4.	Sauvegarde	Les figurines qui utilisent une armure peuvent essayer de sauvegarder les dégâts en faisant un jet de sauvegarde.
5.	Résultat	Après que les deux côtés aient attaqué, les figurines peuvent être repoussées ou déroutées.

• ORDRE D'ATTAQUE

Les figurines attaquent selon un ordre strict. Celles avec l'initiative la plus élevée frappe d'abord, suivies par les autres par ordre décroissant d'initiative.

Si une créature a plus qu'une attaque, toutes ses attaques ont lieu en même temps.

N'importe quelle troupe tuée avant qu'elle n'ait eu une chance de frapper en retour, car ayant une initiative inférieure à celle de leur adversaire, ne peut frapper.

Si les combattants ont les mêmes initiatives, traitez leurs attaques comme simultanées. Donc n'importe quelle perte peut rendre les coups avant que les figurines ne soient retirées.

Alternativement, chaque côté jette un dé et le résultat le plus haut frappe d'abord. Si les combattants ont des initiatives identiques, mais qu'un côté a chargé, on doit permettre aux attaquants de frapper les premiers.

• RESULTAT POUR TOUCHER

Jetez un D6 pour la figurine attaquante. Le résultat du dé minimum pour causer une touche dépendra de la CC des deux combattants. La CC est utilisée pour tout combat au corps à corps, même si les combattants utilisent des pistolets de type-C ou d'autres armes à feu. Le combat au corps à corps met l'accent sur les réflexes, la force brutale et le cran, donc la CC est utilisé à la place de la CT.

Croisez la CC de l'attaquant avec la CC du défenseur. Le diagramme donne le résultat minimal nécessaire sur un D6 pour toucher.

•ADVERSAIRES DESAVANTAGES

Parfois une figurine sera désavantagée d'une certaine façon et incapable de résister. Elle peut être inconsciente, endormie ou en déroute. Un adversaire qui est incapable de résister à une CC de 1.

• MODIFICATEURS POUR TOUCHER

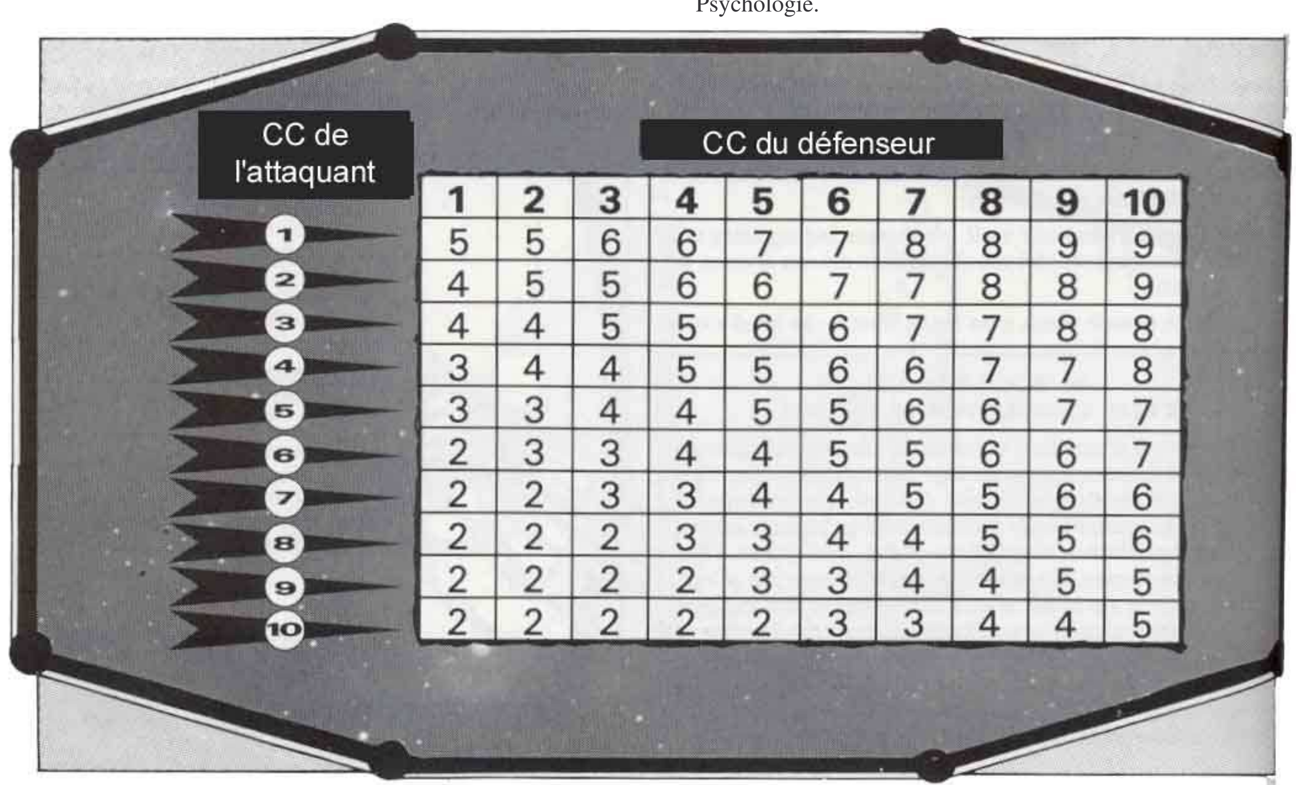
Dans certaines circonstances se sera plus facile, ou plus difficile, de frapper une figurine que dans d'autres. Par exemple, il sera plus facile de frapper quelqu'un du dessus et plus difficile s'il est derrière un mur.

Pour simuler ceci les modificateurs de dé ci dessous sont utilisés. Le modificateur est ajouté au jet de D6 pour toucher. Tous les modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, les modificateurs suivants +1, +2 et -1 aboutissent à un modificateur global de +2.

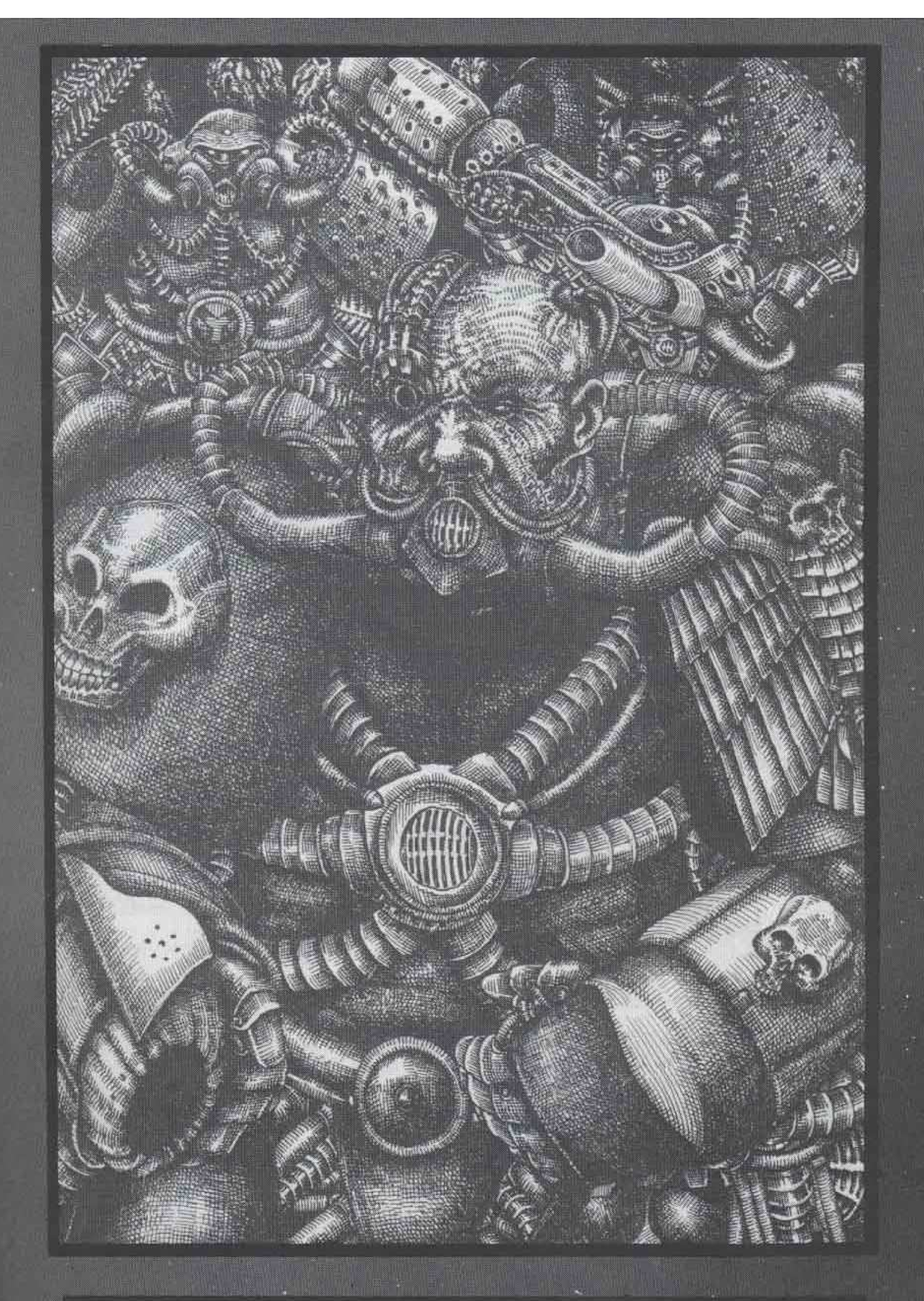
Modifiez votre résultat comme suit :

+2	Frénésie*	Dans un état de frénésie.
+1	En charge	Si la figurine a chargé en combat durant ce tour.
+1	Position élevée	Si la figurine est sur une pente plus haute, un escalier ou un rempart.
+1	Percée	Si la figurine a repoussé en arrière son adversaire durant le tour précédent (expliqué plus loin).
-1	Obstacle défensif	Si l'ennemi est derrière une haie, un mur, une barricade ou d'autres obstacles linéaires.
-1.	Utilisation de plus d'une arme en même temps	Appliquez ce modificateur aux deux (toutes) attaques.
-1	Arme dans la mauvaise main	En utilisant une arme dans la mauvaise main La main gauche pour un droitier ou vice versa. Appliquez ce modificateur uniquement aux attaques effectuées de la mauvaise main. Cela s'applique aussi pour l'utilisation de plus d'une arme.
-2	Armes improvisées	À part pour les créatures utilisant des attaques désarmées spéciales - comme une morsure, une griffe, etc.

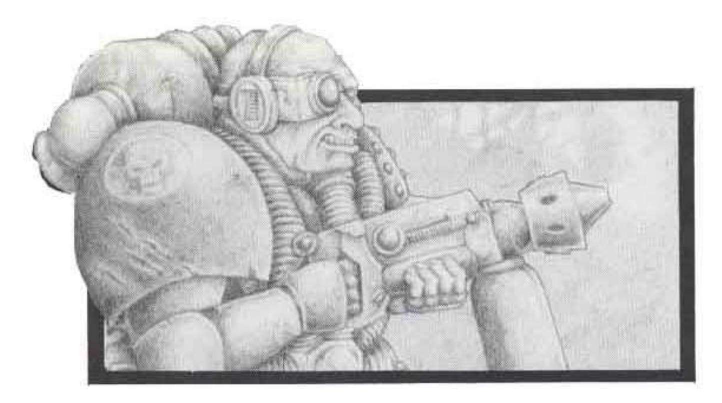
*La frénésie est un effet psychologique décrit dans la section Psychologie.



CC de l'attaquant \ CC du défenseur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5



Commandeur Marine
Enregistrement Impérial AA/SW 05/015. f19.P&. Profil Leman Russ. Né : 2612016, M32 système de Guranta D Gurantan. Nommé agent spécial par l'Adeptus Terra en 0134041. M32. Remarqué la première fois durant la Croisade de Lucan. Nommé Commandeur Impérial de Lucan en 0333042, M32. Contribue à la fondation des Spacewolves de l'Adeptus Astartes. A souffert de blessures sévères lors des tempêtes acides sur Susa. Transplanté avec un modèle de poumon cybron-osmotique.



Notez que quelques pistolets ont des modificateurs de tir quand ils sont utilisés pour des tirs normaux. Ceux-ci ne s'appliquent pas pendant un combat au corps à corps, mais seulement quand l'arme est utilisée à distance.

• MINIMUM POUR TOUCHER

Le résultat minimal exigé pour toucher est 2. Il n'y a pas de touche automatique. Aucun modificateur ne peut faire descendre le résultat minimal pour toucher en dessous de 2.

• MAXIMUM POUR TOUCHER

Parfois un résultat de 7 ou plus est nécessaire pour toucher. Dans de tels cas le MJ doit donner son accord pour permettre le tir ou non. Généralement, il est préférable d'interdire de tels tirs de la part de troupe de base dans de grande partie, mais de les permettre dans de petites partie ou pour les personnages spéciaux. Evidemment, il n'est pas possible d'obtenir 7 ou plus sur un D6. Ainsi, pour voir si le tir est réussi, jetez d'abord un D6. Si le résultat est 6, il y a une chance que le tir puisse toucher sa cible. Le diagramme ci-dessous montre le résultat à obtenir avec le deuxième D6 pour réussir le tir.

	Résultat nécessaire pour toucher :		
	7	8	9
Résultat à obtenir sur le deuxième jet :	4	5	6

• DOMMAGES

Pour chaque touche jetez un D6. Le résultat de dé exigé pour causer des blessures dépendra de la Endurance (E) de la cible et la Force (F) de l'attaquant. Cela fonctionne exactement comme le tir et le même tableau est utilisé.

Certaines armes de corps à corps de type-C) ont leur propre F. Si l'attaquant utilise une arme de type-C et que cette arme a une plus haute F que la créature elle-même, utilisez la valeur de l'arme qui est la plus élevée. Par exemple, la F d'une épée énergétique est de 5, ce qui est plus haut que la norme F de la plupart des gens (qui est 3).

Certaines créatures possèdent une S plus élevée que la S standard de la plupart des humains (qui est de 3).

Si la S d'une créature est plus élevée que celle de l'arme de type C ayant sa propre S, alors utilisez la force de la créature. Evidemment, une arme peut causer des dommages quel que soit l'utilisateur - cependant, les créatures plus grandes, plus fortes apportent plus de force à leurs coups.

• JET DE SAUVEGARDE

Les jets de sauvegarde peuvent être utilisés pour sauvegarder des blessures de corps à corps de la même façon que pour des dégâts effectués lors d'un tir.

• RESULTAT DU CORPS A CORPS

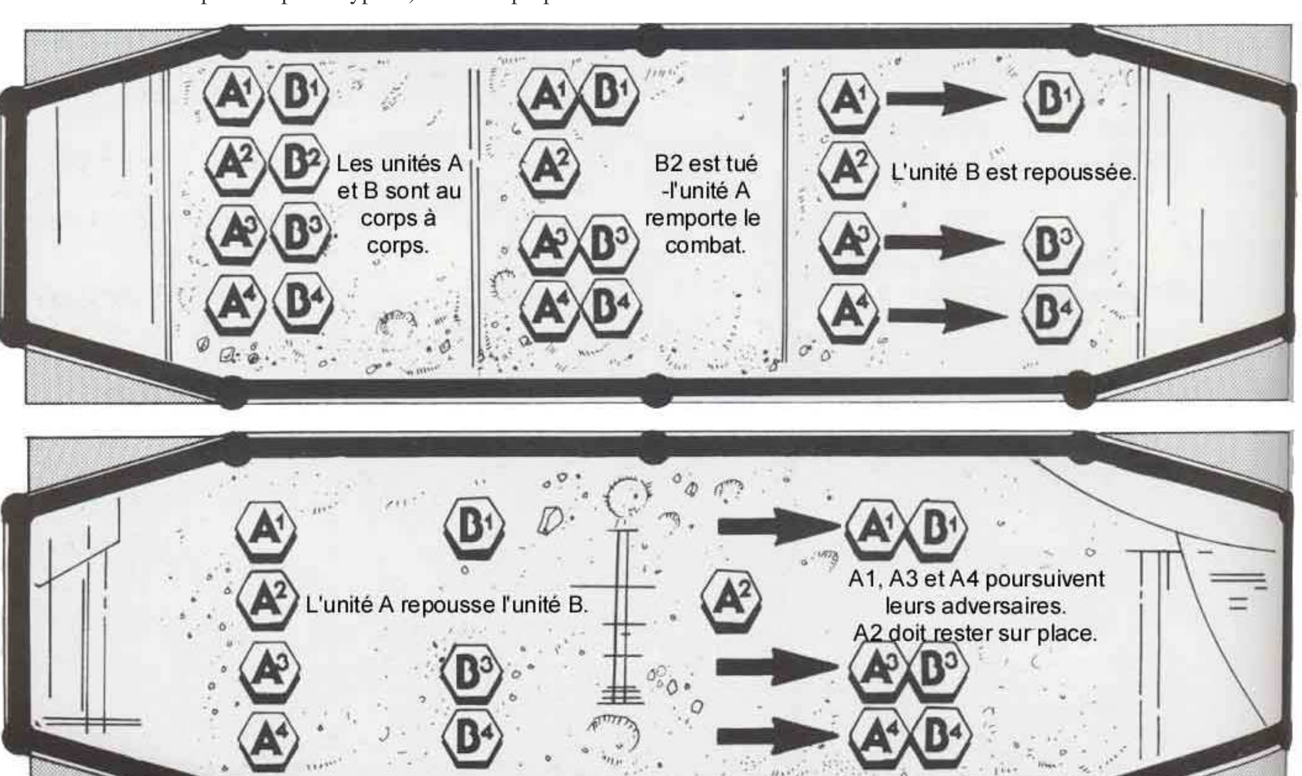
À la fin de chaque tour de corps à corps, les unités qui ont causé plus de blessures qu'elles n'en ont reçues ont gagné ce tour de corps à corps / une unité qui a reçu plus de blessures qu'elle n'en a causées a perdu ce tour de corps à corps. Chaque tour de corps à corps est mentionné comme un round, sans tenir compte du joueur dont c'est le tour.

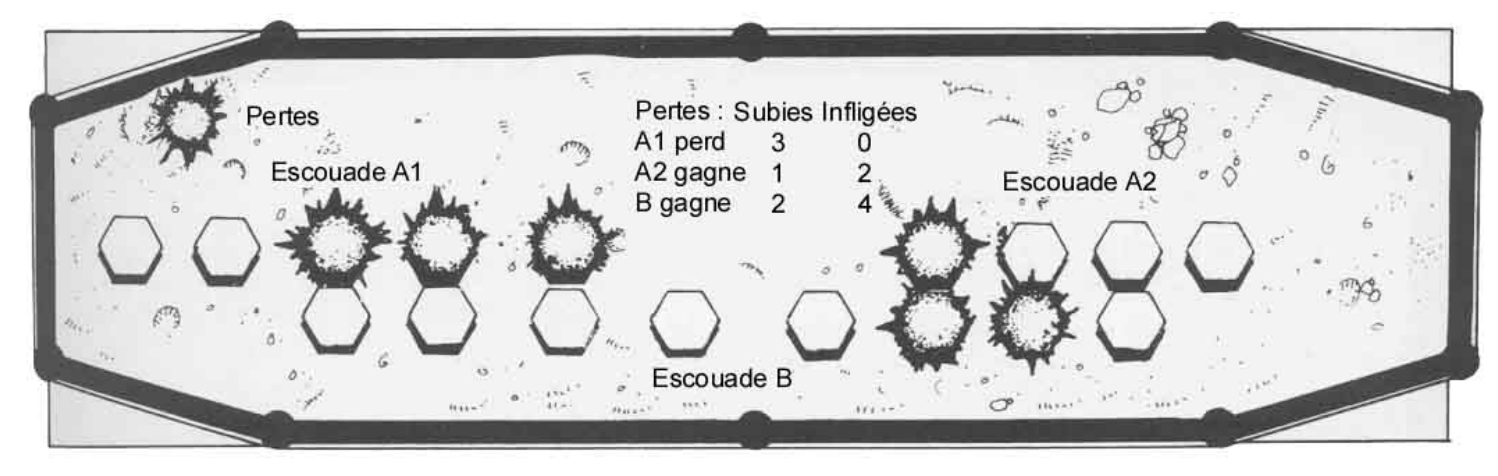
Si une tache vaut qu'on meure pour elle, il faut mourir pour elle.

Proverbe

• REPOUSSE

Si une unité perd un round de corps à corps, les figurines toujours au contact avec leurs ennemis sont forcées de reculer - on dit qu'elles ont été repoussées en arrière. Les figurines ayant perdu doivent reculer de 2" en s'éloignant de leurs adversaires. Cela simule une retraite progressive faite pendant le combat et on considère que les figurines font toujours face à la même direction. Aucune déduction n'est faite pour ces 2" de mouvement - c'est une addition au mouvement normal. Modifiez pour le terrain comme d'habitude. Des figurines repoussées en arrière ne peuvent pas se déplacer par des portes, des fenêtres ou dans des bâtiments. Au lieu de cela l'unité fait halte avec son dos au mur, mais est toujours considérée comme étant repoussée en arrière.





• POURSUITES

Si une unité gagne un round de corps à corps ses adversaires seront repoussés en arrière. Mis à part si les troupes sont derrière une position ou un obstacle défensif, les troupes doivent poursuivre leurs adversaires. Déplacez les figurines au corps à corps dans la nouvelle position. Les figurines dont les adversaires ont été tués ne poursuivront pas d'autres figurines ennemies, mais resteront stationnaires pour le reste de ce tour.

Une unité ne souhaitant pas poursuivre peut essayer de rester stationnaire. Pour déterminez si elle reste stationnaire ou si elle doit quand même poursuivre, jetez 2D6. Si le résultat est égal ou inférieur à la caractéristique Commandement (Cd) de l'unité alors l'unité restera stationnaire pour le reste de ce tour. Si le résultat est plus grand que le Cd de l'unité alors les figurines faisant toujours face à leurs adversaires doivent poursuivre.

• COMBAT TANGENT

Parfois les unités deviendront mélangées. Dans cette situation, il est possible que les adversaires puissent gagner ou perdre tous les deux. Cela pourrait arriver parce qu'une unité se bat avec plus d'une unité ennemie en même temps. Cette unité peut repousser en arrière une unité, puis être repoussée en arrière par une autre unité. Quand cela arrive, ce round est une égalité, et les figurines de l'unité restent en place.

• COHERENCE D’UNITE EN FUITE

Lorsqu’une unité est repoussée ou en fuite, essayez de faire en sorte que les figurines restent dans les 2", au moins, d’un autre membre de l’unité. Parfois ce ne sera pas possible. Dans ces seules circonstances une figurine est autorisée à être séparée du reste de l’unité par plus de 2".

C’est une autre situation dans laquelle le bon sens du MJ est important. Il est préférable de mettre en application la règle des 2". Si une unité devient dispersée suite au corps à corps le MJ doit rendre un jugement. Les exemples suivants couvrent la plupart des situations, par ordre d’importance.

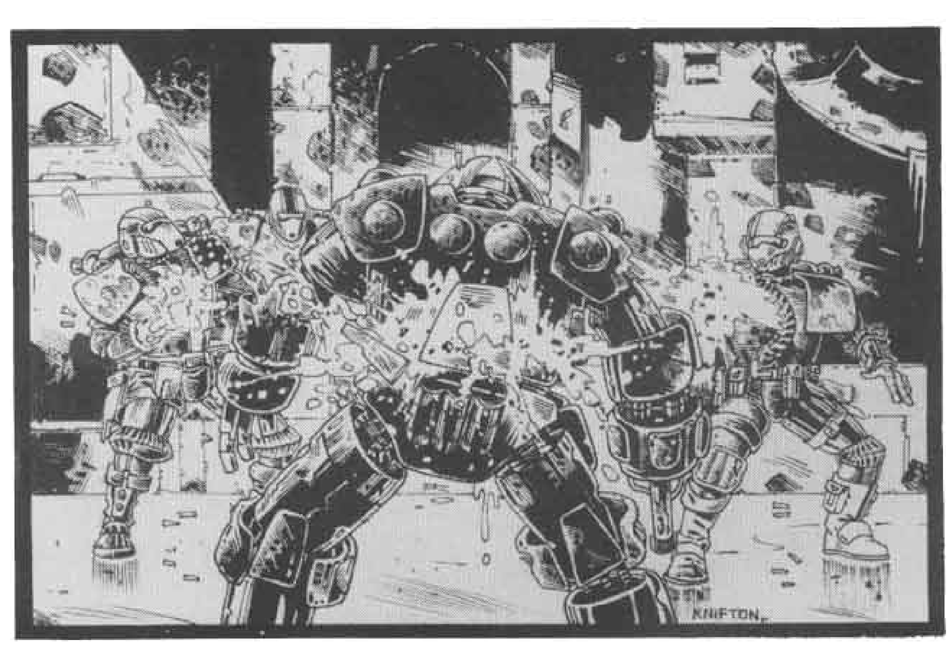
1. Si une figurine est à plus de 2" du reste de l'unité, mais est capable de revenir dans les 2" d'un autre membre de l'unité durant le tour suivant du joueur, ignorez ce problème. La figurine perdue, doit se déplacer vers son unité pendant le tour suivant. Si nécessaire le corps principal de l'unité doit ralentir ou faire halte pour permettre à la figurine de le rattraper.

2. Si une figurine est à plus de 2"du reste de l'unité et est impliquée dans un combat au corps à corps, ignore la non-conformité jusqu'à ce que le combat ait été résolu et la figurine libre de se déplacer. Appliquez alors la règle 1.

3. Si une figurine est plus de 2"du reste de l'unité et est incapable de revenir dans les 2" d'un autre membre de l'unité et n'est pas non plus en corps à corps, on considère cette figurine comme " splittée " de son unité. Elle peut rejoindre son unité exactement comme pour une division intentionnelle d'une unité. Un petit groupe de figurines peut être divisé de cette façon, formant deux unités ou plus. Si la division était involontaire les hommes du groupe divisé n'ont aucun ordre et essayeront de rejoindre le corps principal dés que possible. S'ils ne peuvent pas voir ou communiquer avec leur unité, ils agiront selon les instructions du MJ. Les hommes de troupe adopteront habituellement une position défensive et attendrons.

4. Dans toutes les situations on considère le leader comme le centre de l'unité. Si le leader se déplace au-delà des 2" de cohésion de l'unité alors c'est celle-ci qui est considérée comme divisée, pas lui. Si une unité est vraiment sans leader alors on peut considérer la plus grande fraction comme le corps principal.



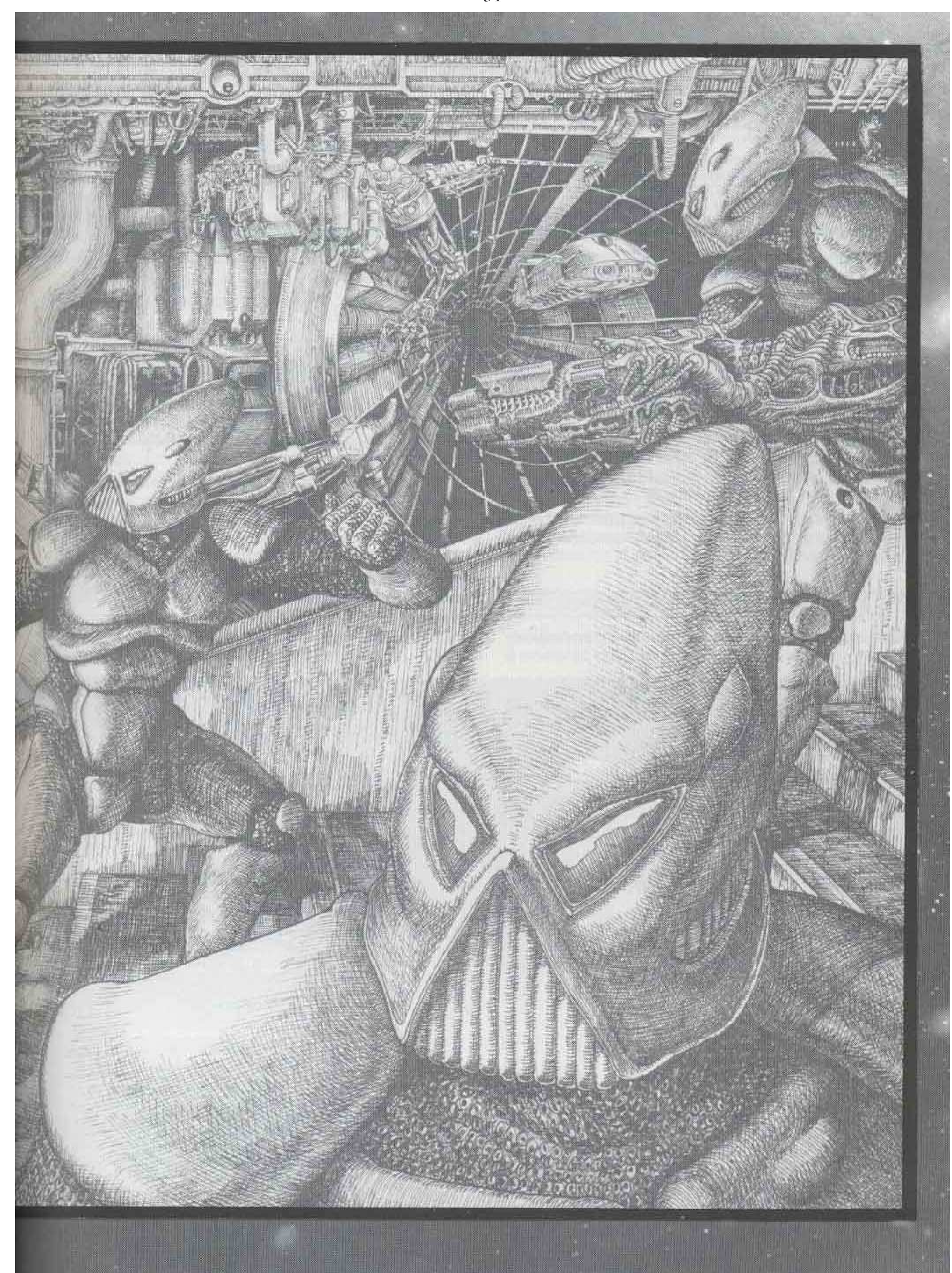


• ROMPRE UN COMBAT AU CORPS A CORPS

Si une figurine commence un tour au corps à corps avec un ennemi, elle ne peut pas simplement s'éloigner. Habituellement on résout le round de combat au corps à corps et on se soumet aux résultats comme d'habitude. Cependant, une unité souhaitant quitter le corps à corps pendant la phase de mouvement de son tour peut essayer de le faire. Cela est appelé "Rompre le combat". Le joueur doit déclarer son intention de rompre le combat et faire un test de mise en déroute. Si le jet est raté la retraite se transforme en déroute et les règles de mise en déroute et de poursuite s'appliquent (voir la section suivante). Si on réussit le test l'unité peut s'éloigner du double de son mouvement, du combat corps à corps. L'unité ne peut pas charger de nouveaux adversaires, tirer ou faire autre chose pour le reste de ce tour.

Des figurines dont les adversaires au corps à corps ont réussi à rompre le combat doivent rester stationnaires pour le reste de ce tour. Parce que leurs adversaires leur tourne le dos, elles portent une attaque (un coup). Ce coup ressemble à un coup de corps à corps, mais est pris immédiatement et automatiquement. Seul un coup est porté pour chaque figurine - peu importe le nombre d'attaques réel des figurines. Résolvez les coups et les blessures comme d'habitude mis à part le fait que comme leurs adversaires leur tourne le dos, leur CC est réduite à 1.

Enregistrement impérial COM 07/580.f402.P6.
La préservation de la vie n'est pas recommandé lorsque le sacrifice offre des chances raisonnables de gain. Néanmoins, le vain gaspillage de vies est également à éviter. La perte de personnel entraîné implique une perte de ressources, d'équipement et de connaissances. Un vrai guerrier ne méjuge pas sa valeur de ressource. Le devoir du commandant est de juger des moyens nécessaires pour entreprendre l'achèvement de chaque objectif. Il doit connaître les gains potentiels et les pertes attendues. Un commandant qui place ses troupes dans une position où elles risquent de perdre plus que ce qu'elles peuvent gagner risque plus que la vie de ses hommes. Il risque même beaucoup plus ; il risque l'échec. Les pertes sont acceptables, l'échec ne l'est pas.



• DEROUTE ET POURSUITE

Une mise en déroute représente un effondrement total de la discipline. Même les troupes les plus courageuses peuvent en avoir trop subit et peuvent être forcées de se mettre en déroute face à un adversaire supérieur en nombre ou face à des horreurs inattendues. Les troupes en déroutes arrêtent de se battre et s'enfuient de la bataille en toute hâte.

• LE TEST DE DEROUTE

Une unité doit faire un test de mise en déroute dans une des situations suivantes.

1. L'unité vient de perdre un round de combat au corps à corps.
2. L'unité perd 1/3 ou plus de son nombre actuel de figurine à cause d'attaque de tir et/ou d'attaque psychique pendant un seul tour.
3. Comme indiqué dans les règles. Par exemple, en rompant un combat au corps à corps.
4. N'importe quant à la discrétion du MJ.

Le test est réalisé sous la caractéristique de Commandement de l'unité (Cd). Si le leader de l'unité a une valeur de Cd différente de celle du reste de l'unité, le test s'effectue sous le Cd du leader, même si il est inférieur à celui du reste de l'unité, testez comme suit:

1. Jetez 2D6
2. Si le résultat est supérieur à la valeur de Cd, le test est raté et l'unité entre en déroute. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Cd, le test est réussi et l'unité continuera à se battre normalement.

Une unité qui n'a aucun leader - parce qu'il a été tué, par exemple - doit toujours effectuer un test de mise en déroute, dans ce cas utilisez la valeur de Cd des troupes elles-mêmes.

• DEPLACEMENT DES TROUPES EN DEROUTE

L'unité entière se détourne de son ennemi et est immédiatement déplacée de 4" à l'opposé du combat ou de la menace la plus proche. Ce mouvement est fait hors de la séquence normale du tour et est destiné à représenter la panique initiale et la fuite des unités en déroute. Si des unités amicales bloquent le chemin des unités en déroute, les unités en déroute passeront au travers de ses unités. Une unité traversée de cette façon ne sera pas capable de d'effectuer un mouvement de réserve durant ce tour. Après les 4" de mouvement initial, les unités en déroute sont déplacées dans la phase de mouvement de leur tour comme d'habitude. Une unité en déroute se déplace toujours au double de son mouvement. L'unité doit s'éloigner de l'ennemi le plus proche ou de la cause de sa mise en déroute et doit se diriger vers le bord de table le plus proche, en prenant l'itinéraire le plus direct possible. Si une unité en déroute se fait engager dans un combat au corps à corps, les membres de cette unité sont incapables de combattre en retour.

• LES UNITES EN DEROUTE QUITTANT LA TABLE

Une fois qu'une figurine atteint le bord de table elle est retirée du jeu et ne reviendra pas - les unités en déroute sont considérées comme dispersées au-delà de tout espoir de rétablissement.

• RALLIEMENT

Il est possible qu'une unité en déroute réussisse à se rallier et retourne au combat. Pendant la phase de ralliement de son tour, après le tour de la mise en déroute, un joueur peut essayer de rallier des unités en déroute sur la table, tant qu'elles ne sont pas engagées en corps à corps avec des figurines ennemies. Jetez 2D6. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la caractéristique Cd du leader d'unité, l'unité est ralliée et ne s'enfuit plus. L'unité doit passer tout le tour suivant stationnaire, pour se réorganiser et se regrouper. Ceci est appelé le tour de ralliement. Les troupes peuvent se tourner pour faire face à n'importe quelle direction selon les souhaits du joueur pendant le tour où elles se rallient et peuvent adopter n'importe quelle formation. Elles peuvent tirer normalement avec leurs armes, mis à part les armes de type-S. Une unité qui n'a aucun figurine de Leader pour quelque raison que ce soit, s'il est tué par exemple, peut toujours tester pour se rallier. La valeur de Cd des unités est utilisée à la place.



• MOUVEMENT A TRAVERS UNE UNITE

Si des unités en déroute traversent d'autres unités du même camp, les poursuivants chargeront cette unité. Ceci prend place en dehors de la séquence normale du tour

• NE PAS VOULOIR POURSUIVRE

Si un joueur ne veut pas poursuivre un ennemi en déroute, il peut immédiatement faire un test sous la valeur de Cd de son unité. Jetez 2D6 - si le score est supérieur au Cd de l'unité le test est raté et l'unité doit poursuivre. Si le résultat est inférieur ou égal à son Cd, le test est réussi, les soldats obéissent aux ordres et restent sur place. Une unité qui ne poursuit pas doit passer le reste de ce tour stationnaire - mis à part que les figurines peuvent se tourner pour faire face à n'importe quelle direction selon le choix du joueur et les figurines au-delà des 2" de cohésion d'unité peuvent être regroupées. Cependant, l'unité peut tirer normalement.

• STOPPER UNE POURSUITE

Durant le tour des poursuivants l'unité en poursuite est toujours engagée au corps à corps et ne peut pas se déplacer du tout, excepté pour faire une nouvelle charge. Si un joueur souhaite arrêter une poursuite, il doit faire un test sous le Cd de son unité. Ce test est fait avant que les poursuivants ne se déplacent. Le test est réalisé comme décrit dans le paragraphe " Ne pas vouloir poursuivre ". Si l'unité est stoppée, elle doit rester stationnaire pendant son tour - Cependant, les figurines peuvent se tourner pour faire face à n'importe quelle direction et que les retardataires au-delà des 2" de distance de cohésion d'escouade peuvent être regroupés.

• QUITTER LA TABLE

Les poursuivants qui poursuivent une unité en déroute hors de la table peuvent revenir à la même place à n'importe quel tours suivants sur un résultat de 4, 5 ou 6 sur un D6. Si une unité a été involontairement divisée, n'importe quelle partie de l'unité ne contenant pas de leader subit une pénalité de -1 en Cd pour le ralliement. N'importe quelle figurine seule, un survivant solitaire ou une figurine à plus de 2" de la distance de cohésion de son escouade subit une pénalité de -2 pour les tests de ralliements.

• POURSUIVANTS

Si une unité gagne un round de combat au corps à corps et que tout ses adversaires sont en déroute, cette unité doit normalement poursuivre. La poursuite représente la perte soudaine de contrôle et de coordination de l'unité qui arrive quand un ennemi prend la fuite. C'est un mélange d'impulsion, d'enthousiasme et la fureur de bataille pure. Une unité ne poursuivra pas d'unités en déroute tant qu'elle se bat toujours avec d'autres ennemis non déroutés.

• MOUVEMENT DES POURSUIVANTS

Comme une unité en déroute se déplace de 4" hors du combat au corps à corps l'unité en poursuite la suivra. Même les figurines de l'unité ne participant pas au corps à corps devront poursuivre. Les poursuivants sont immédiatement déplacés de 4". Les troupes dont le mouvement de charge est inférieur à 4" ne poursuivent jamais, elles resteront stationnaires pour le reste du tour.

Les poursuivants qui sont toujours en contact avec des unités en déroute lors des tours suivants, combattront au corps à corps pendant la phase de corps à corps. Les unités en déroute ne peuvent pas combattre en retour et leur CC sera considérée comme égale à 1.

Pendant leur tour suivant, les unités en déroute s'éloigneront au double de leur mouvement normal. Si le mouvement doublé des poursuivants est suffisant pour rester au contact ils peuvent continuer la poursuite. Voir "Ne pas vouloir poursuivre". Même si c'est le tour de l'unité en déroute, les poursuivants doivent les suivre, restant en contact à tout moment.



Il ferma les yeux et décocha un carreau.
Il ouvrit ses yeux tandis que l'animal tombait, ses membres reptiliens battant l'air inutilement alors que le poison faisait son effet. La créature frémit alors que le venin se répandait dans son système sanguin, bloquant les artères et les veines. Après un petit moment, le grox commença à s'étouffer avec son propre sang. Il serait bientôt mort, et il devait agir rapidement.

Cela avait toujours été ainsi. Les jeunes guerriers de la tribu arrachaient leur droit de devenir des hommes aux grox, la plus terrifiante créature de tous les animaux peuplant la forêt. Il avait pisté ce grand grox pendant des jours, l'avait traqué sur des kilomètres de forêt, en prenant toujours soin de masquer son odeur avec les propres spores de la créature. Il se plaça devant l'animal, attendant le moment propice, le couteau prêt à frapper.

Il vit une ouverture et plongea sa lame dans le ventre de la créature tourné vers le ciel. Ses griffes lacérèrent le sol, son corps se raidit avant de s'écrouler, mais il tint bon. Sa lame finit de s'enfoncer dans le ventre tendre et la créature finit enfin d'agoniser, mordant l'air alors que son dernier souffle de vie la quittait. Il trouva le cœur encore battant, un présage annonçant la mort à la bataille, une promesse de gloire. Le couteau aiguisé libéra rapidement cette chair pulsante, et brandit cette masse rouge vers le soleil montant.

Une bête d'une telle taille le ferait entrer au panthéon des meilleurs guerriers, aux côtés d'Hulma et de Tiw, ou encore de son frère Lumna. Sa mère chanterait la manière dont il avait gagné le droit de vivre parmi les autres hommes, pendant que ses sœurs découperaient le cuir de la bête pour lui en faire une armure. Le lendemain soir, quand les étoiles seraient hautes au-dessus des feux de camp, il endosserait sa parure de guerrier en peau de grox, il écouterait les chansons de sa victoire, il mangerait le cœur du grox et il deviendrait un guerrier. Quand le vaisseau viendrait au printemps, peut-être lui feraient-ils l'honneur de l'emmener avec eux, comme l'avait été son père avant lui, pour se battre parmi les étoiles aux côtés des héros anciens...

• RESERVES

La phase de réserve du tour permet aux figurines non engagées d'être déplacée et repositionnée. Cela représente la montée au combat de troupes fraîches, et introduit le concept de réserves tactiques. Un mouvement de réserve peut être conçu comme un élan ou une avancée rapide. C'est le mouvement supplémentaire qui peut être fait si l'endroit est dégagé.

Bien qu'inclus ici dans le corps principal des règles, le MJ peut vouloir se passer des règles de réserve dans certaines situations. Vous pouvez vouloir faire ça au début, et ne les introduire que lorsque vous serez familiarisé avec les règles de mouvement, de combat, etc. Dans de petites parties, utiliser les règles de mouvement de réserve n'est par exemple pas très pertinent.



• TROUPES NON ENGAGEES

Des troupes non engagées sont celles qui se trouvent dans les situations suivantes :

1. La figurine appartient à une unité sans aucun membre à moins de 4" d'un ennemi.
2. La figurine n'a pas tiré pendant la phase de tir.
3. La figurine n'est pas déjà à couvert.
4. La figurine ne se cache pas.

Les troupes non engagées comptent comme des réserves et peuvent se déplacer pendant la phase de réserve de leur tour, elles font ce mouvement supplémentaire même si elles se sont déjà déplacées pendant la phase de mouvement. Ce mouvement est un mouvement de réserve.

Les figurines déjà à couvert ne peuvent pas effectuer de mouvement de réserve, mais les figurines peuvent se déplacer à l'intérieur du couvert, y compris dans des bois, pendant leur mouvement de réserve. Elles ne peuvent pas se cacher, cependant, car leur accélération soudaine ne leur permet pas de baisser la tête.

Le mouvement de réserve d'une unité ne permet pas de s'approcher à plus de 4" de troupes ennemies, ne permet pas de charger et ne permet pas d'entrer en combat au corps à corps.

Les exemples suivants illustrent quelles unités peuvent effectuer un mouvement de réserve et lesquelles ne peuvent pas.

• TROUPES EN DEROUTE

Les troupes en déroute ne peuvent pas effectuer de mouvement de réserve. Leur mouvement de déroute prend en compte leur vitesse supplémentaire et donc elles n'obtiennent pas de mouvement de réserve.

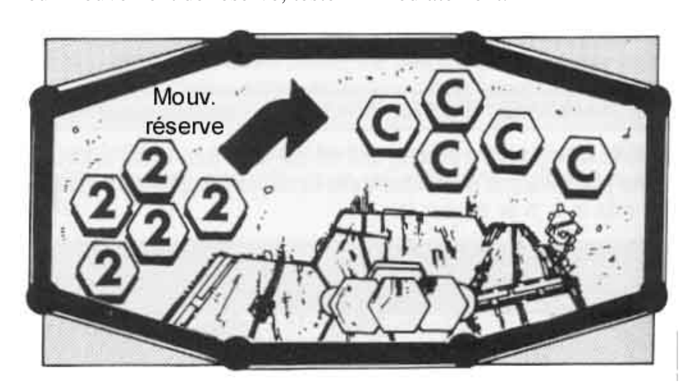
Les troupes en déroute ont une influence inquiétante sur les unités qui les voient. À cause de cela, n'importe quelle unité qui est dans un rayon de 4" d'une unité en déroute, que ce soit une unité de son camp ou une unité ennemie, ne peut pas faire de mouvement de réserve.

• LE MOUVEMENT DE RESERVE

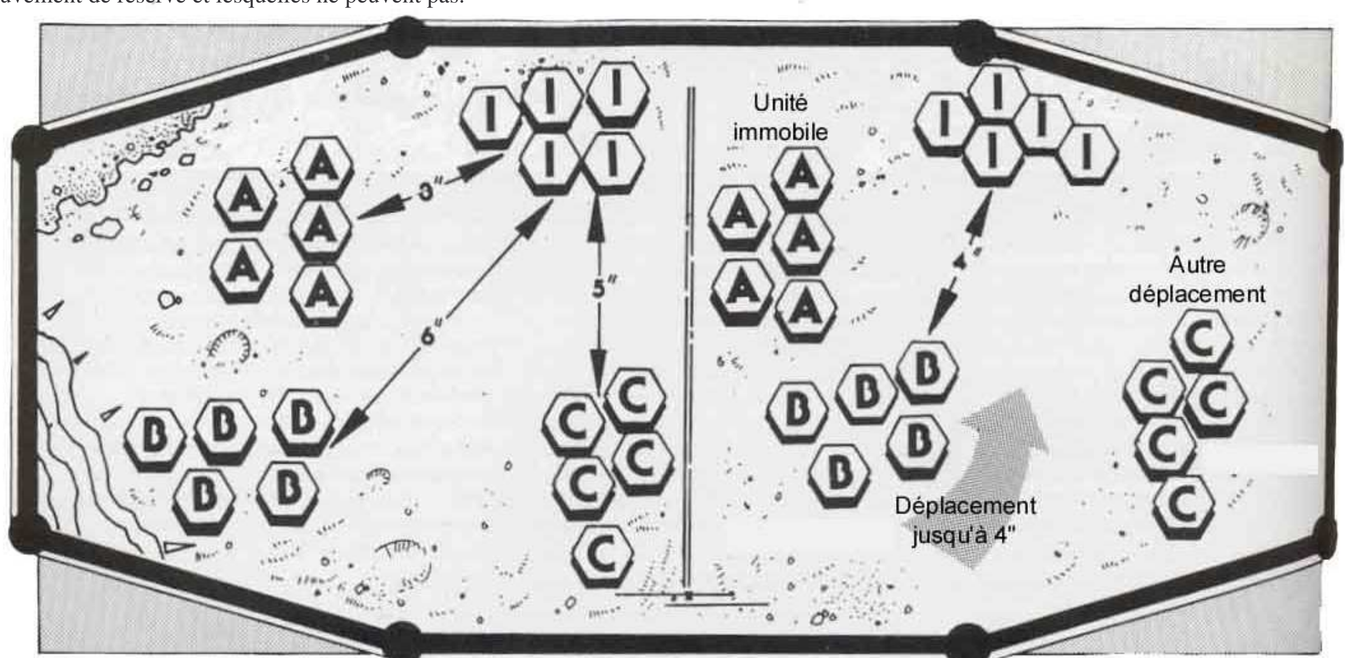
Un mouvement de réserve s'effectue exactement de la même façon que le mouvement ordinaire. Le mouvement et les modificateurs de terrain restent les mêmes. Les figurines peuvent effectuer un mouvement de réserve en se déplaçant du maximum de leur caractéristique de mouvement en pouce, soumis aux pénalités habituelles. Une unité peut se déplacer moins que sa caractéristique de mouvement ou même pas du tout si tel est le souhait du joueur, à moins que l'unité ne soit soumise à une réaction obligatoire, comme la haine.

• LA PSYCHOLOGIE LORS DU MOUVEMENT DE RESERVE

Les tests de psychologie effectués plus tôt dans le tour gardent leurs effets pendant le mouvement de réserve. Donc une unité soumise à la haine pendant le mouvement normal sera soumise à la même réaction pendant le mouvement de réserve. Si les troupes deviennent exposées à une nouvelle menace psychologique pendant leur mouvement de réserve, testez immédiatement.



*L'unité 2 est sujette à la **haine** contre l'unité C qu'elle ne peut pas encore voir. Pendant le mouvement de réserve, l'unité 2 voit l'unité C et teste immédiatement pour une réaction de haine.*



• PSYCHOLOGIE

Il n'est pas toujours possible pour un commandant de compter sur ses troupes pour faire exactement ce qu'il désire. La crainte, la haine, des motivations raciales ou simplement l'instinct de survie dicteront parfois leurs actions. À d'autres moments vos troupes souffriront d'attaques psychologiques qui leurs feront faire des choses qui sont totalement déraisonnées.

Ceci est simulé par la confusion, la crainte, la frénésie et des règles de haine. Quelques races souffrent plus que d'autres de ces effets, ce qui sera expliqué en détails dans la section de description raciale.

Bien qu'inclus ici dans le corps principal des règles, le MJ peut vouloir se passer des règles de psychologie dans certaines situations. Vous pouvez vouloir faire ça au début, et ne les introduire que lorsque vous serez familiarisé avec les règles de mouvement, de combat, etc.

• ORDRE DES TESTS

Parfois plusieurs règles psychologiques pourraient potentiellement s'appliquer au même moment. Dans ce cas testez dans l'ordre suivant.

1. Confusion
2. Frénésie
3. Crainte
4. Haine

• TEST DE CALME

Les tests sont basés sur la caractéristique Calme (Cl) des troupes. Il est habituel de tester pour toutes les figurines potentiellement affectées dans une unité en une fois. Lancez les dés, le résultat s'applique à toutes les figurines potentiellement affectées.

Si l'unité a un leader, testez sous le Cl du leader (un héros individuel peut toujours agir comme le leader d'une unité s'il se trouve avec elle). Si l'unité n'a aucun leader (c'est-à-dire - le leader normal est mort, ou c'est une unité splittée) testez alors sous le Cl de la troupe. Si les figurines ont différentes valeurs de Cl alors faites le test en utilisant la caractéristique la plus basse.

• PROCEDURE DE TEST

1. Jetez 2D6
2. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Cl utilisée, le test est réussi et aucun effet n'est appliqué. Si le résultat est supérieur à la valeur de Cl utilisée, le test est raté et l'unité est affectée comme suit :

La confusion représente le fait d'avoir l'esprit confus, une faiblesse physique et une incompétence générale, sous l'effet d'une illusion ou d'une intoxication. Quelques gaz causent une confusion; quelques créatures ont également des pouvoirs hypnotiques qui causent la confusion. Faites un test quand des figurines sont prises pour cible par une créature avec une attaque de confusion. Une créature qui est confuse lors d'un tour doit automatiquement tester pour la confusion au début de son tour suivant. Ainsi, il est possible pour une figurine d'être affectée par la confusion pour plusieurs tour avec une seule attaque.

Les effets suivants s'appliquent jusqu'à ce que les figurines affectées réussissent un test :

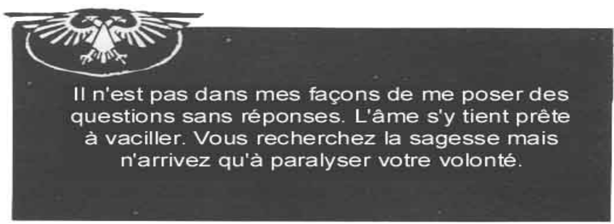
a -1 pour toucher pour tous les tirs.
b -1 pour toucher en combat au corps à corps.
c ne peut utiliser aucun pouvoir psychique.
d le mouvement est divisé par deux.
e l'unité ne peut pas être divisée.
f l'unité ignore tous les nouveaux tests de psychologie pendant qu'elle est sujette à la confusion.

Frénésie. Quelques races sont exceptionnellement violentes, emportées et incontrôlables. Elles sont capables d'entrer dans un état de frénésie, une danse macabre de destruction quasiment irrésistible. Même des humains sont susceptibles d'être frénétique - bien que des drogues spéciales ou une formation soient nécessaires pour y parvenir.

Les figurines qui sont affectées par la frénésie doivent effectuer un test chaque fois qu'un ennemi s'approche à moins de 15", ou au début de leur tour, si l'ennemi est déjà à moins de 15". La frénésie dure jusqu'au début du tour suivant du joueur à moins que les troupes ne soient en combat au corps à corps. Tant que l'ennemi reste à moins de 15", l'unité devra continuer à tester chaque tour.

Aussitôt que les troupes deviennent frénétiques elles obéissent aux règles suivantes :

a +2 pour toucher en combat au corps à corps.
b l'unité doit se déplacer du double de son mouvement vers l'ennemi le plus proche et charger n'importe quel ennemi à portée.
c l'unité doit toujours poursuivre dans un combat au corps à corps (même en défendant une position préparée).
d l'unité ignore tous les essais de mise en déroute. Les troupes ne peuvent pas être déroutées pendant qu'elles sont frénétiques.
e Des troupes frénétiques ignorent tous les tests de psychologie autres que les tests de frénésie.
f Une fois en combat les unités sujettes à la frénésie restent frénétiques automatiquement, tant qu'au moins une figurine est en contact socle à socle avec une unité ennemie.



Peur. L'apparition et la réputation de quelques créatures peuvent sérieusement impressionner d'autres races. Quelques armes ont des effets semblables. Quelques races n'ont peur que de certaines races spécifiques, ou d'armes, comme expliqué plus loin dans la section appropriée.

Un test de peur est habituellement effectué pour toute l'unité. Testez quand une unité souhaite charger quelque chose qui cause la peur, ou quand elle est chargée ou attaquée par quoi que ce soit qui cause la peur.

Une unité ratant un test de peur est soumise aux règles suivantes:

a Si l'unité essaye de charger, l'unité ne peut pas le faire et doit rester stationnaire à la place.
b Si l'unité est chargée par quelque chose qui cause la peur, elle est déroutée automatiquement. Il n'y a aucun besoin de faire un test de mise en déroute.
c Si l'unité est attaquée par des armes qui causent la peur, l'unité doit effectuer un test de mise en déroute.

La haine couvre toutes les formes d'animosité inter-raciale, les rivalités traditionnelles et l'agressivité innée. Quelques créatures détestent tout, tandis que beaucoup de races ont des rancunes de longue date contre d'autres. Les races sujettes à la haine sont détaillées dans les descriptions raciales.

Faites un test chaque fois que l'ennemi détesté apparaît en ligne de vue, ou au début de votre tour s'il est déjà en vue. Comme avec la peur, le test est effectué pour l'unité entière.

Les unités qui ratent leur test doivent se soumettre aux règles suivantes :

a L'unité doit se déplacer de son plein mouvement vers ses ennemis détestés. Les troupes derrière des fortifications ou des défenses préparées peuvent, au lieu de cela, rester à l'arrêt, mais elles ne peuvent pas reculer.
b Les troupes doivent charger tout ennemi détesté à portée de charge. Les troupes derrière des fortifications ou des défenses préparées peuvent, au lieu de cela, rester stationnaires mais elles ne peuvent pas reculer.
c Tant que l'unité est soumise à la haine elle ne peut pas être mise en déroute par l'ennemi détesté. Aucun test de mise en déroute n'est fait tant que l'unité est en combat au corps à corps contre un ennemi détesté.

Les fortifications incluent toutes les formes de défenses préparées, comme des barricades, des tranchées et des bunkers. Cela inclut aussi n'importe quel obstacle linéaire, construction ou véhicule apportant un couvert.

• LES BATIMENTS

Les bâtiments et les constructions en général constituent un élément essentiel du jeu pour plusieurs raisons. Une de ces raisons est qu'ils fournissent un couvert pour les troupes, permettant de multiples variations d'embuscade, d'assaut et de défense en profondeur. De plus, les bâtiments sont intéressants pour leur aspect visuel. Les bâtiments aident à rendre l'impact visuel du jeu plus intéressant, et plus agréable pour le MJ et les joueurs.

Les constructions n'ont pas besoin d'être uniquement des maisons, ou même des complexes industriels comme des raffineries pétrolières et des mines. Les constructions pourraient être des bunkers construits pour la défense, des tombeaux antiques, les restes d'une civilisation disparue, ou encore des véhicules si énormes qu'un individu peut se déplacer à l'intérieur comme si c'était un bâtiment.

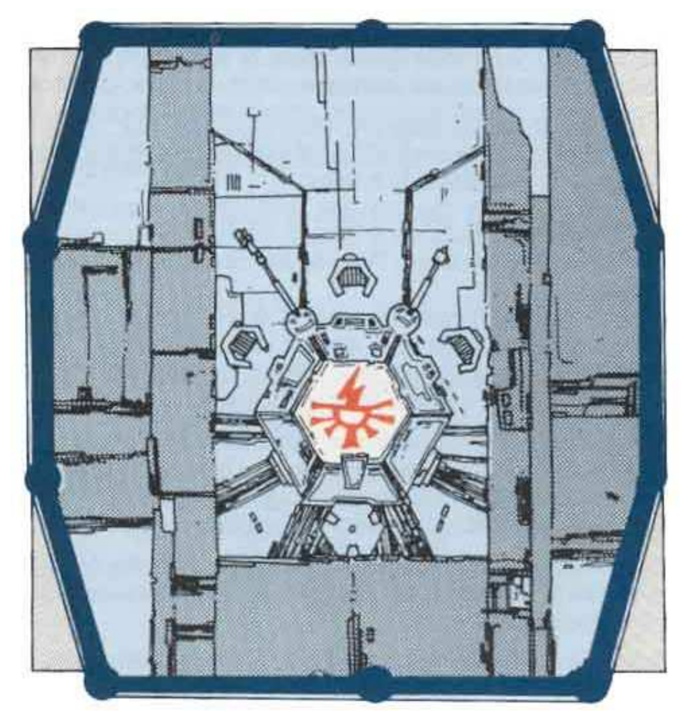
Il y a deux façons différentes de traiter les bâtiments dans le jeu. Ces deux méthodes sont la cartographie et la Section

• CARTOGRAPHIE

C'est la méthode la plus coûteuse en temps et la plus complexe, mais aussi la plus intéressante et réaliste. Avant le jeu, le MJ dessine les plans détaillés du building, y compris les points d'accès comme les portes, les escaliers, les fenêtres et toutes les installations internes.

Quand des figurines entrent dans les bâtiments, le MJ décrit où elles se trouvent, ce qu'elles peuvent voir et d'autres détails qu'il peut trouver approprié. Le MJ note alors la position des figurines lorsqu'elles se déplacent dans le bâtiment. Les joueurs ne voient pas la carte, mais peuvent faire des croquis de plan d'après la description du MJ.

Si un corps à corps ou un échange de tir se déroule à l'intérieur du bâtiment, il est préférable de faire se dérouler l'action sur une table annexe. L'intérieur du bâtiment peut être improvisé ou dessiné, tandis que les positions relatives des combattants sont indiquées par les figurines eux-mêmes.



Cette carte a été employée pour un embarquement sur un vaisseau spatial

• SECTION

Cette méthode est plus rapide et plus simple que la cartographie et est plus appropriée pour de plus grandes parties, dans lesquelles les bâtiments ne sont pas le théâtre principal de l'action.

Chaque bâtiment sur la table est divisé en une ou plusieurs sections. Une section correspond à un seul niveau, d'approximativement 4x4". On peut considérer que la plupart des petits bâtiments n'ont que 1



section par niveau. Un bâtiment avec plus de 2 sections au niveau du sol est relativement rare. Avant le jeu, le MJ doit décider et noter le nombre de sections que compte chaque construction.

Pendant leur tour, les figurines peuvent être déplacées de n'importe quelle section vers une autre qui lui est contiguë. Si l'accès est bloqué à cause de portes fermée, ou d'autres barrières, celles-ci doivent être traitées d'abord. Généralement cela causera un retard de 1 tour.

Une unité occupant un bâtiment doit rester en cohésion. Les figurines peuvent être placées dans des sections de bâtiments adjacentes, mais les sections occupées doivent former une liaison cohérente. Il ne doit y avoir aucune section inoccupée séparant l'unité; si cela arrive le joueur doit remédier à cette situation durant le prochain tour, ou considérer son unité comme divisée.

• LE COMBAT AU CORPS A CORPS DANS LES BATIMENTS

Ces règles traitent des situations de combat au corps à corps à l'intérieur de building en utilisant la méthode de section décrite ci-dessus.

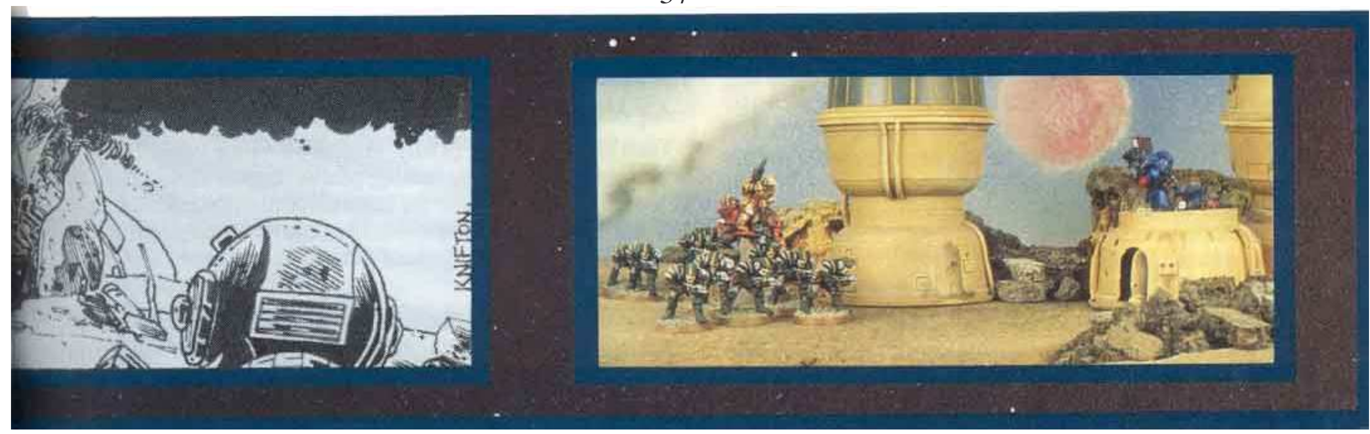
Les figurines peuvent charger à l'intérieur d'un bâtiment pour attaquer un ennemi situé à l'intérieur : ils peuvent le faire même s'ils ne sont pas sûrs qu'il y a un ennemi à l'intérieur. Les défenseurs comptent comme étant à couvert lourd, car ils ont l'avantage de la protection offerte par les fenêtres, les portes, les meubles, etc. Tous les ennemis dans la même section sont considérés comme étant en corps à corps.

Si les défenseurs gagnent le premier round de combat au corps à corps les attaquants sont repoussés hors de la maison. Les défenseurs peuvent poursuivre, mais ne sont pas obligés de le faire. Si les attaquants gagnent le premier round de combat au corps à corps, ils ont forcé la voie à l'intérieur du bâtiment et les défenseurs perdent l'avantage du couvert dans les rounds suivants de corps à corps.

Les règles de combat au corps à corps s'appliquent. On ne permet pas normalement de tir d'une section à l'autre, on considère que des murs, portes ou autres bloquent la ligne de vue. Les grenades, cependant, peuvent être lancées d'une section à une autre adjacente.

• ARMES A AIRES D'EFFET DANS DES BATIMENTS

N'importe quelle arme à aire d'effet utilisée dans une section de bâtiment cause automatiquement une touche sur tous les modèles, l'équipement, etc. présents dans la section. Ceci représente les effets d'une explosion dans un espace confiné. En tirant ou en jetant une arme à aire d'effet de l'extérieur par une petite ouverture, comme une porte ou une fenêtre, le tireur doit tester la déviation comme d'habitude et lancer ensuite une fois pour toucher pour déterminer si le tir/grenade passe bien à traverse le trou. Si le test est réussi, une touche automatique est infligée à chaque occupant de la section. Si un modèle jette une grenade par une fenêtre, mais est tellement proche qu'il ne pourrait pas rater son jet, il n'y a aucun besoin de jeter pour la déviation ou pour toucher – la réussite est automatique. Cela s'applique aux troupes dans des bâtiments jetant des grenades d'une section à une autre contiguë.



• BATIMENTS ET DOMMAGES

Les bâtiments peuvent prendre beaucoup de formes différentes, mais les différents types décrits ci-dessous sont communs dans tout l'univers. Tous les bâtiments ont une caractéristique de Endurance et une caractéristique de Damage. La caractéristique de Dommages est en tout point comparable à la caractéristique de Point de vie des créatures, cette caractéristique représente combien de points de dégâts une seule section de bâtiment peut encaisser avant de s'effondrer.

Huttes de torchis/paille ou en bois léger, primitives mais peu coûteuses. Endurance 7, Damage 2 par section.

Plexi-abris. Une unité d'habitation individuelle et autonome, faite de plastique très résistant. Utilisée, dans l'univers entier, par l'armée et les équipes d'exploration. Endurance 8, 3 Dommages par section.

Bâtiment en bois/pierre/béton. Confortable et vieille époque. Endurance 8, Damage 5 par section.

Tour ou emplacement en pierre/béton. Un bâtiment construit pour durer malgré les ravages du temps, du climat et les invasions extraterrestres. Endurance 8, Damage 10 ou plus par section.

Section de mur hors bâtiment en brique/ pierre/béton. Chaque longueur de 4" d'un tel mur a comme caractéristique : Endurance 8 et Damage 5.

Barricade en bois ou improvisée. Les constructions les plus populaires parmi les citoyens de Paris (Paris 477 aussi connu sous le nom de Planète des barricades). Chaque longueur de 4" de barricade ont comme caractéristique : Endurance 6 et Damage 5.

• JET DE SAUVEGARDE

Les briques, la pierre, le béton et les structures synthétiques comparables ont un jet de sauvegarde de base de 5 ou 6 contre les dommages subis.

• SECTION DE MUR

Chaque longueur de 4" d'un mur est une section séparée. Tous les murs qui ne font pas partie de la structure d'un bâtiment sont considérés comme hors-bâtiment, bien qu'ils puissent faire un angle avec un bâtiment, ou former une partie d'une clôture ouverte - comme une limite de champs ou un enclos à bétail.

• EFFONDREMENT DE BATIMENTS

Une construction/section qui a perdu tous ses points de Dommages s'effondrera. Les figurines à l'intérieur ou au-dessus d'une section s'effondrant peuvent bénéficier d'un jet de sauvegarde normal pour toute armure qu'ils portent, mais si le jet de sauvegarde est raté, alors ils meurent sans tenir compte du nombre de point de vie de leur profil. Les véhicules à l'intérieur de tels bâtiments reçoivent une touche de force D10 - causant D6 blessures. Les véhicules seront pris au piège dans des débris sur un résultat de 6 sur un D6.

• TROUER UN MUR

Si les troupes sont équipées de façon appropriée elles peuvent se frayer un chemin à travers des murs intérieurs, des cloisons de vaisseau spatial, des toits, des planchers, etc. Les touches sont automatiques. N'importe quel coup causant au moins un point de dégât sur un mur crée un trou assez grand pour permettre le passage d'une créature de taille humaine par tour. Cela ne compte pas comme des Damages causés au bâtiment en lui-même.

La caractéristique de Endurance des différents murs est la suivante :

Type de mur	Endurance	
Mur en bois solide	8	
Plexiglas	8	Utilisé pour les plexi-abris
Bois léger	6	
Feuille d'acier	7	
Acier trempé	7	
La plupart des planchers	7	Bois, acier ou synthétique
Plancher léger	6	Structure de bois recouverte
Enduit et contreplaqué	6	
Chaume	6	

• PORTES

Déverrouiller, verrouiller, ouvrir ou fermer une porte, ou n'importe quelle combinaison de deux de ces propositions, réduisent la distance de mouvement d'une figurine de moitié. N'importe quelle combinaison de trois ou quatre de ces propositions réduit le mouvement à zéro. On ne peut pas faire plus de 4 actions de ce type.

Seulement quelques figurines peuvent passer une porte durant un tour. Pour vous donner un guide approximatif : vous pouvez autoriser le passage de 4 figurines par tour, par une porte de taille normale, si le mouvement de ces figurines est supérieur à 3 ½" ou plus. Les figurines se déplaçant de 2 ½-3 ½" permettent le passage de 3 d'entre elles, quant à celles se déplaçant à 1 ½-2 ½, elles permettent le passage de 2 figurines. N'importe quel mouvement plus lent n'autorise le passage que d'une seule figurine. Si une porte est fermée, ou verrouillée de l'autre côté, elle devra être détruite.

Toutes les portes ont une Endurance de 6 et des points de Dommages variables selon leur taille et les matériaux utilisés pour leur construction. Le MJ est libre d'inventer des portes plus résistantes ayant plus de points de dommages ou de Endurance.



Type de porte	Dommages	
Porte solide en bois	4	
Plastique	2	
Verre renforcé	2	
Porte de bois léger	1	Utilisée dans les intérieurs domestiques
Acier peu épais	3	Utilisée pour les intérieurs industriels, véhicule et vaisseau spatiaux
Acier épais	5	Porte principale de banque ; vaisseaux spatiaux et bâtiments publics
Acier renforcé	10	Souterrains, abris militaires

• TIRER D'UN BATIMENT

Les troupes tirant de bâtiments comptent comme étant à couvert. Les troupes tirant du haut d'un toit comptent comme étant à couvert pour les troupes au sol et non pour les troupes volantes ou les figurines situées sur un bâtiment plus élevé. L'autorisation d'un tir à partir d'une fenêtre est à la discrétion du MJ.

• VEHICULES

Citadel prévoit de commercialiser un certain nombre de petits véhicules comme des moto-jets. Les gros véhicules sont quasiment impossibles à produire en métal blanc, et de toutes façons leur coût serait prohibitif. [Il n'existait pas de maquette de véhicules dédiée à Warhammer 40,000 au moment où les règles de véhicules ont été créées. NdT]

Cependant il existe sur le marché une grande variété de kits plastiques qui conviennent parfaitement à nos besoins. Il y a non seulement une grande variété de modèles disponibles mais ils sont aussi plutôt bon marché. Au moment où nous écrivons, il est facile de se procurer des kits de véhicules, de robots géants et de vaisseaux spatiaux bien que plusieurs des plus utiles deviennent difficiles à trouver. Il est impossible de dire combien de temps tel ou tel modèle va rester sur le marché, mais il y aura sans doute de nouvelles gammes pour remplacer les anciennes et le marché continuera de nous fournir en véhicules utilisables et attractifs.

Les règles de véhicules ont été pensées d'une manière à ce que quasiment chaque type soit couvert. Cependant, trouver les kits appropriés peut être difficile, et c'est une bonne idée de continuellement guetter les kits potentiellement utilisables. Avec quelques conversions, des kits au départ inutilisables peuvent devenir des véhicules présentables et originaux.

• PROFILS DES VEHICULES

Chaque véhicule possède un profil de véhicule. Il détermine sa façon de bouger, son équipage et quel équipement il transporte.

SOL		AIR			RdB	Cp	E	D	Svg	Eq.	Ar.
Vit. max	Acc/dec	Vit. max	Vit. min	Acc/dec							

Vitesse maximale terrestre. Ceci représente le mouvement le plus rapide qu'il est possible d'effectuer sans prendre le risque de perdre le contrôle du véhicule. Un véhicule peut être poussé jusqu'au double de cette vitesse, mais ceci est dangereux.

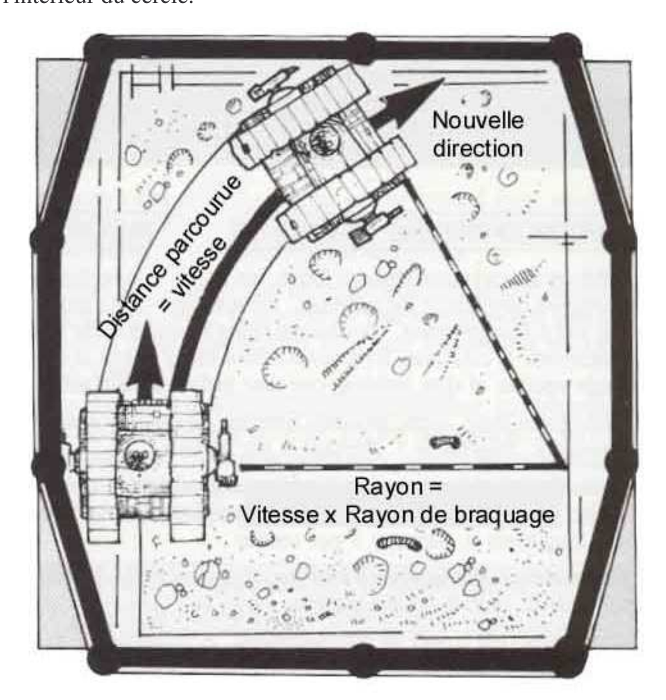
Accélération/décélération terrestre. Ceci représente l'accélération possible à chaque tour. Un véhicule peut décélérer de deux fois ce nombre en un tour. Par exemple un véhicule avec une acc/dec de 6 peut augmenter sa vitesse de 6'' ou la baisser de 12'' en un tour.

Vitesse maximale aérienne. Ceci représente la vitesse de vol maximale d'un véhicule. Comme pour le mouvement terrestre on peut pousser un véhicule jusqu'à une vitesse égale au double de cette valeur mais ceci est risqué.

Vitesse minimale aérienne. Certains véhicules volants sont capables d'effectuer un vol stationnaire, mais la plupart ne le peuvent pas. La vitesse indiquée est la plus lente que le véhicule puisse adopter sans tomber comme une pierre.

Accélération/décélération aérienne. La même chose que pour le mouvement terrestre.

Rayon de braquage (RdB) [Turn Radius Ratio (TRR)]. Un véhicule non antigrav ou incapable de vol stationnaire tourne en suivant un cercle plutôt qu'un angle prédéterminé. Le rayon de ce cercle est toujours égal à la vitesse du véhicule pour le tour multipliée par son TRR. La distance parcourue par le véhicule est mesurée à l'intérieur du cercle.



Capacité (Cp). C'est le nombre total de figurines de taille humaine que le véhicule peut transporter, en comptant le pilote et tout autre membre d'équipage.

Endurance (E). Comme les créatures et les bâtiments les véhicules ont une endurance utilisée pour déterminer s'ils subissent des dommages.

Dommages (D). Comme les créatures et les bâtiments les véhicules peuvent subir un certain nombre de dommages avant d'être considérés comme détruits.

Sauvegarde (Svg). La plupart des véhicules sont constitués d'un matériau résistant ; beaucoup sont blindés. Pour représenter ceci, la plupart des véhicules ont droit à un jet de sauvegarde contre les dommages.

Equipement (Eq). Ce facteur mesure la capacité du véhicule à transporter de l'équipement. Il se présente sous la forme d'un nombre égal au maximum de points d'équipements qui peuvent être alloués au véhicule. La plupart des pièces d'équipement coûtent 1 point mais les objets plus gros et encombrants coûtent plus cher. Vous trouverez des exemples dans la section Equipement.

Armement (Ar). Ce facteur représente les possibilités d'armement du véhicule. Il se présente sous la forme d'un nombre égal au nombre d'armes de type basique qui peuvent être montées sur le véhicule. Une arme lourde coûte deux points et une arme super lourde 6 points, on ne peut monter qu'une seule arme super lourde par véhicule.

Par exemple un véhicule avec 3 points d'armement peut porter un fusil laser (arme basique, 1 point) et un canon laser (arme lourde, 2 points). Les combinaisons d'armes varient énormément. Une table d'armement aléatoire se trouve dans la section Equipement, vous fournissant un moyen simple d'armer vos véhicules.

• MOUVEMENT

Les véhicules sont déplacés pendant la phase de mouvement. Les véhicules ne sont jamais déplacés durant la phase de réserve, ceci pour représenter leur manque de précision dans la mobilité en comparaison avec le fantassin moyen.

• EMBARQUEMENT ET DEBARQUEMENT

Les figurines peuvent embarquer ou débarquer d'un véhicule à n'importe quel point de son mouvement, ceci ne réduit pas le mouvement du véhicule mais divise celui du fantassin par deux.

Si un véhicule bouge de plus de 10" pendant un tour, il est alors dangereux d'embarquer ou de débarquer. Les figurines désirant tout de même le faire subissent une touche automatique (sans sauvegarde d'armure) d'une force égale à la vitesse du véhicule moins 10.

Le nombre de figurines qui peuvent entrer dans / quitter un véhicule durant le tour dépend des portes et des trappes qui sont traitées de la même manière que celles d'un bâtiment. Le tableau ci-dessous résume ceci.

Mouvement	Nbre de figs pouvant entrer/sortir
3½ et plus	4
2½ et plus	3
1½ et plus	2
Moins de 1½	1

Ce tableau se base sur une porte normale pouvant être franchie confortablement par une créature de taille humaine à la fois. Le MJ peut l'ajuster à sa guise dans le cas de portes plus ou moins larges.

Les véhicules découverts ne restreignent pas le nombre de figurines pouvant entrer/sortir.

• PILOTES

Les véhicules doivent être conduits et un pilote a besoin d'au moins une main pour conduire son véhicule. Ceci laisse une main de libre pour tirer au pistolet ou lancer une grenade. Un personnage qui tire en conduisant de cette manière compte comme utilisant ses deux mains et souffre d'une pénalité de –1 pour toucher.

• ARMES INTEGREES

Les armes intégrées tirant vers l'avant du véhicule peuvent être actionnées par le pilote. Il utilisera alors ses deux mains (une pour conduire, l'autre pour faire tirer l'armement), à part cela il n'y a pas de pénalité. Toute arme intégrée peut être utilisée par un autre membre d'équipage.

• TIRER DEPUIS UN VEHICULE

Les troupes embarquées peuvent tirer depuis les véhicules découverts ou à travers les postes de tirs et les trappes des véhicules fermés. Tout tir depuis un véhicule est limité à une courte portée, ceci s'applique également au lancer de grenades. Cependant, le tir peut être considéré comme ayant eu lieu n'importe quand et à n'importe quel point du mouvement du véhicule.

• TOUCHE SUR LES VEHICULES

Les véhicules peuvent être pris pour cible de la même manière que les autres cibles. N'oubliez pas les modificateurs « pour toucher » dus à la taille et à la vitesse de la cible. L'équipage et les passagers exposés d'un véhicule découvert peuvent être pris pour cible à courte portée si le tireur le désire. A longue portée les tirs frapperont aléatoirement le véhicule ou l'équipage et les passagers d'un véhicule découvert. Les tirs visant un véhicule fermé frappent toujours le véhicule lui-même, jamais l'équipage ou les passagers.

Comme pour les créatures, les véhicules touchés subissent des dommages selon leur endurance et leur sauvegarde. Comme les véhicules ont de nombreux points de dommages ils peuvent généralement encaisser plusieurs tirs avant d'être détruits. Un véhicule qui perd tous ses points de dommages est détruit ainsi que son équipement et son armement. L'équipage et les passagers sont automatiquement tués s'ils ratent un jet de sauvegarde non modifié sur un D6. Certains véhicules sont équipés de sièges éjectables, ceux-ci permettent à l'équipage et aux passagers d'effectuer une sauvegarde de siège éjectable (cf. Equipement).

Si un véhicule encaisse des dégâts pendant un tour, il y a une chance que certains effets liés aux dégâts arrivent. Ainsi, si un véhicule subit des points de dommages lors d'un tour, lancez un D6. Sur un 6, un dommage spécial a été infligé. Lancez 1D10 sur la table des dommages spéciaux. Ne jetez qu'un seul D6 quel que soit le nombre de dommages que le véhicule ait subi durant le tour et un seul D10 si un dommage spécial est tiré. Cependant, pour chaque point de dégâts au-dessus de 1 ajoutez +1 tant aux jet de D10 qu'au jet de D6. Par exemple, un véhicule ayant subi 4 points de dommages durant un tour, ajoute +3 aux lancers de dés, il subira donc un dommage spécial sur un 3+. Il découle de ceci qu'un véhicule perdant 6 points de dommages ou plus subira automatiquement un dommage spécial. Cette règle peut facilement être retenue si vous vous souvenez que le nombre de dommages est égal au nombre de ses chances, sur 1D6, de subir un dommage spécial, c'est-à-dire que pour 3 dommages, la probabilité est de 3 chances sur 6, pour 1 dommage, une chance sur 6.

Ainsi bien qu'un véhicule puisse avoir un nombre important de points de dommages, il est toujours possible de le détruire par les effets d'un dommage spécial. En effet, grâce aux modificateurs appliqués pour les dégâts importants (comme expliqué au paragraphe précédent), tout véhicule subissant une perte de 6 points de dommages dans le même tour, subit automatiquement un dommage spécial, et tout véhicule subissant une perte de 12 points de dommages dans le même tour est automatiquement détruit.

• TABLE DES DOMMAGES SPECIAUX

(D10)	**Effets**	
1-2	Perte de puissance auxiliaire	Si le véhicule possède une ou plusieurs tourelles, de n'importe quel type, une d'entre elles tombe en panne et ne peut plus être utilisée.
3-4	Perte de contrôle temporaire	Le véhicule est hors de contrôle pour le prochain tour seulement.
5-6	Perte de puissance	Réduit de moitié la vitesse maximale et le taux d'acc/dec. Les effets sont cumulables.
7	Panne mécanique	Quelle que soit l'action entreprise au tour précédent (mouvement, tir…), le véhicule agira de la même façon à partir de maintenant. Ses armes contrôlées par des systèmes automatiques, si elles ont fait feu durant le tour précédent, continueront à faire feu dans la même direction. Si le véhicule était en mouvement, il continue dans la même direction et à la même vitesse.
8	Perte d'armement	Une arme montée sur le véhicule est détruite, déterminez laquelle aléatoirement.
9	Erreur du système	Tout s'arrête ! Les systèmes automatiques se verrouillent, le véhicule avance de 1D6'' et s'arrête en grinçant.
10	Perte de contrôle	Le véhicule est définitivement hors de contrôle.
11	Odeur de brûlé	Appliquez les effets d'une erreur du système (voir en 9), le joueur lance un D6 au début de chacun de ses prochains tours, sur un 6 le véhicule explose comme décrit en 12 ci-dessous.
12+	BANG !	Le véhicule explose, tuant tous ses occupants s'ils ratent un jet de sauvegarde (ou d'éjection). Les rescapés sont placés n'importe où au contact du véhicule et pourront bouger lors de leur prochain tour.

• VEHICULES HORS DE CONTROLE

Pour chaque véhicule hors de contrôle, déterminez comme décrit ci-après son mouvement et sa vitesse. Le joueur n'a aucun contrôle sur le chemin ou la vitesse du véhicule.

Pour déterminer la vitesse, lancez deux D10, l'un pour l'accélération, l'autre pour la décélération, le résultat combiné de ces deux jets indique l'augmentation ou la diminution de la vitesse du tour précédent. Par exemple, si la vitesse du véhicule au tour précédent était de 14", que le jet d'accélération donne 3 et que celui

de décélération donne 8, alors le véhicule ralentit à la vitesse de 14+ (3-8) =9" pour ce tour. Un véhicule hors de contrôle qui décélère jusqu'à s'arrêter restera immobile aussi longtemps qu'il serra hors de contrôle.

La direction est déterminée grâce à un D6. Un véhicule avance droit devant lui ou tourne selon un rayon égal à sa vitesse exprimée en pouces.

1-2	Tourne à gauche.
3-4	Tourne à droite.
5-6	Avance droit devant.

Les véhicules hors de contrôle doivent être déplacés avant les autres figurines et les dommages occasionnés par les collisions résolus immédiatement.

Un véhicule entrant en collision avec un autre véhicule ou un objet solide sera hors de contrôle lors du prochain tour de son propriétaire (sauf si le véhicule est immobilisé ou détruit suite à des dommages).

• DEPASSER LA VITESSE MAXIMALE

Un pilote poussant sa machine à une vitesse supérieure à sa vitesse maximale risque d'en perdre le contrôle, sur un score de 6 sur 1D6 le véhicule sera hors de contrôle lors du prochain tour de son propriétaire. De plus si le véhicule a effectué un virage pendant ce tour ce score passe à 5 ou 6, si le véhicule était hors de contrôle pendant ce tour ce score passe à 4, 5 ou 6.

• COLLISIONS

Si deux véhicules entrent en collision, les dégâts subis par chacun égalent à 1D4 points par tranche de 5" (même si la dernière tranche est incomplète) de la vitesse combinée des deux véhicules **plus** l'Endurance du véhicule opposé **moins** l'Endurance du véhicule.

Un véhicule percutant un élément de décor, comme un mur, une haie, un bâtiment ou un rocher reçoit 1D4 points de dégâts pour chaque tranche de 5" de déplacement, **plus** l'Endurance de l'objet **moins** l'Endurance du véhicule. Le décor reçoit 1D4 dégâts pour chaque tranche de 5" de déplacement du véhicule, **plus** l'Endurance du véhicule **moins** l'Endurance de l'objet. Les roches et des objets solides semblables peuvent être considérés comme ayant une Endurance de 10.

Si un véhicule frappe une créature, le véhicule reçoit 1D4 points de dégâts pour chaque tranche de 5" parcourue par le véhicule, **plus** l'Endurance de la créature **moins** l'Endurance du véhicule. La créature reçoit 1D4 points de dégâts pour chaque tranche de 5" de déplacement du véhicule, **plus** l'Endurance du véhicule, **moins** l'Endurance de la créature.

• AUTO-SYSTEMES

La plupart des véhicules sont équipés de systèmes robotiques capables d'effectuer une ou plusieurs tâches normalement confiées à un membre de l'équipage. Le but de ses systèmes est de permettre de se passer d'un membre d'équipage.

Les systèmes suivants sont disponibles :

Pilote automatique [Auto-drive]: Le pilote automatique prend le contrôle du véhicule et obéit à des instructions orales. Les pilotes automatiques sont des ordinateurs sophistiqués et intelligents, ils éviteront les dangers, entreprendront des manœuvres d'esquive et se comporteront comme un pilote vivant.

Tir automatique [Auto-aim] : Une unité d'auto-aim contrôle une arme montée sur le véhicule. Il est activé verbalement et choisira les cibles appropriées selon instructions.

Auto-fac : Ces contrôleurs peuvent servir à ouvrir les portes et écoutilles du véhicule, voire à utiliser l'équipement du véhicule.

Tous les auto-systèmes peuvent transmettre des informations visuellement ou verbalement. Ils sont aussi assez performants pour demander un complément d'information ou alerter l'équipage d'une panne ou d'un danger. Ils peuvent prendre la forme de petits robots avec un certain degré de conscience mais une sphère d'intérêts limitée. Les auto-systèmes peuvent parler aux membres d'équipages ou aux autres auto-systèmes et peuvent même posséder une personnalité "amicale" préprogrammée. C'est particulièrement vrai pour les unités construites pour des véhicules civils, dont les auto-systèmes émettent de nombreux "s'il vous plaît", "attachez votre ceinture de sécurité s'il vous plaît" et, "Passez une bonne journée".

Les abréviations standards pour chacun de ces systèmes sont respectivement: Ad, Aa et Af

• ARMURES DREADNOUGHT

De nombreux types d'armures décrits dans la section Équipement offrent une immunité presque complète - au moins contres des armes communes. Cependant, il y a une catégorie d'armure qui est encore plus puissante que les autres – Les armures dreadnoughts (aussi appelés combinaison dreadnought, armure de bataille, combinaison Mech et armure Mech). Ces armures sont de véritables chars d'assaut individuels et il serait peut-être mieux de les considérer comme des petits véhicules mobiles plutôt que comme une armure classique. Un homme (ou une autre créature) qui porte une armure dreadnought est un ennemi sur lequel on doit compter; tout à fait capable de s'occuper de vingt hommes à la fois.

Les armures dreadnoughts ont généralement une taille de 3 à 4 mètres de hauteur. Il est possible de fabriquer des armures encore plus grandes, mais il est douteux que le gain de puissance compense la perte inévitable de mobilité. Le porteur, ou le pilote, est assis dans un cockpit clôt – généralement positionné au milieu de l'armure. Ses bras et ses jambes ne se trouvent pas dans les membres robotisés eux-mêmes. Au lieu de cela, le pilote repose en position fœtale dans une gelée amniotique protectrice. Les informations provenant des détecteurs de l'armure (vision, son, toucher, etc.) sont connectées directement à la conscience du pilote au moyen d'une liaison spinale. Les réactions nerveuses du pilote sont traduites immédiatement en instructions bio-mécaniques qui permettent le mouvement des membres de l'armure, le tir des armes, etc. Pour le pilote, l'armure se comporte comme si elle était son corps propre, bien que son corps réel reste inactif et sans réaction. L'armure et le pilote co-existent dans une symbiose complète qui ne peut pas être facilement rompue - une fois habitué aux fonctions de l'armure et de ses sens, il est très difficile pour un pilote de se réadapter à la vie normale. Essayer de faire cela souvent, cause de sévères dégâts mentaux. Cela est représenté par une réduction de D4-1 points d'une caractéristique personnelle, déterminée aléatoirement, chaque fois que l'armure est retirée.

• PROFILS DES DREADNOUGHTS

À cause de la nature unique de ces armures, elles ont leur propre profil - le seul changement est que les points de vie sont remplacées par des points de dommage puisque nous traitons de machine plutôt que de créature. Les profils varient beaucoup, car il y a beaucoup de types différents d'armure et même les exemplaires du même type peuvent différer à bien des égards. L'une des raisons à cela est que les systèmes sont extrêmement complexes et rarement absolument fiables. Les armures contiennent souvent des parties récupérées sur d'autres armures, des réparations improvisées ou des modifications réalisées sur le terrain. La section Équipement donne un système de génération aléatoire avec lequel vous pouvez concevoir vos propres armures. Une armure dreadnought typique est l'armure de bataille impériale.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
	6	6	6	6	6	6	6	3	Comme le pilote			

Sauvegarde	3, 4, 5 ou 6
Niveau technique	8
Armes	4 points
Équipement	4 points

Le nombre d'armes portées et le type d'équipement sont gérés de la même manière que pour les véhicules. L'armure décrite ci-dessus peut porter 4 armes de base, 2 lourdes armes ou 1 lourde et 2 de base.

• LES EFFETS DES DOMMAGES SUR LES ARMURES DREADNOUGHTS

Une fois qu'il ne reste plus de points de dégâts à l'armure on la considère comme détruite. Le pilote est mort à moins qu'il ne puisse faire de jet de sauvegarde de siège éjectable, s'il en a un (voir la section Équipement pour plus de détails). Comme pour les véhicules, une armure dreadnought peut subir les effets des dégâts spéciaux. À n'importe quel tour où l'armure subit un ou plusieurs points de dégâts jetez un D6. Un score de 6 indique que quelque chose a mal fonctionné. Jetez un D10 et consultez la table ci-dessous pour déterminer ce qui a mal tourné. Comme pour les véhicules, si l'armure souffre de plus d'1 point de dégâts pendant le tour ajoutez +1 au D6 ainsi qu'au D10 pour chaque points supplémentaires.

(D10)	Effets	
1-2	Bras gauche/droit	La puissance pour un des deux bras est coupée, l'armure ne peut plus utiliser ce bras et tout armement intégré (déterminer le bras de façon aléatoire)
3-4	Perte de coordination	Soustrayez 1 de tous les dés pour toucher. Le mouvement est désormais déterminé par le jet d'un D6 qui déterminera le nombre de pouces que le modèle pourra parcourir
5-6	Perte de puissance	Divisez par deux le mouvement de la figurine. Soustrayez 1 de tous vos jets pour toucher. Déduisez 1D4 de l'initiative du modèle car celui-ci ralentit
7	Mécanique grippée	Quelque soit l'action qui a été faite durant le dernier tour (déplacement, tir ou autre) elle se répètera désormais. Les armes tirant de façon automatique continuent de tirer dans la même direction. Si le véhicule se déplace, il continue dans la même direction à la même vitesse.
8	Perte d'armement	Un système d'arme incorporé déterminé aléatoirement est détruit. Le pilote devient confus (voir la section psychologie. Pas de jet de dés, touche automatique)
9	Erreur du système	Tout s'arrête ! Les systèmes automatiques se verrouillent et l'armure effectue une halte immédiate
10	Perte de contrôle	L'armure devient folle, se déplaçant hors de control tirant et se déplaçant d'une façon amusante aléatoirement déterminée par le MJ
11	Odeur de brûlé	L'armure subit une erreur du système (comme en 9), l'intérieur est rempli de fumée, tandis que des étincelles volent et que des flammes jaillissent de l'enveloppe. Le joueur lance un D6 au début de chacun de ses prochains tours, sur un 6 l'armure explose comme décrit ci-dessous.
12+	BANG !	L'armure explose, tuant le pilote à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde ou d'éjection, s'il dispose d'un siège éjectable. Le rescapé est placé n'importe où à côté de l'armure détruite



• LES ROBOTS

Les robots font aujourd'hui partie intégrante des sociétés humaines et extra-terrestres. Les véhicules ou toutes autres machines similaires, peuvent être facilement transformés en robots par l'installation de systèmes automatiques appropriés (auto-drive, auto-aim et auto-fac). Ces systèmes fournissent l'équivalent d'un opérateur humain et sont parfaitement capables de percevoir leurs environnement, de prendre des décisions et d'agir en conséquence. Ainsi, par exemple, un canon-laser avec un système-de visée automatique (auto-aim) peut tirer seul, comme s'il était manœuvré par un membre d'équipage.

• ROBOTS DE GUERRE

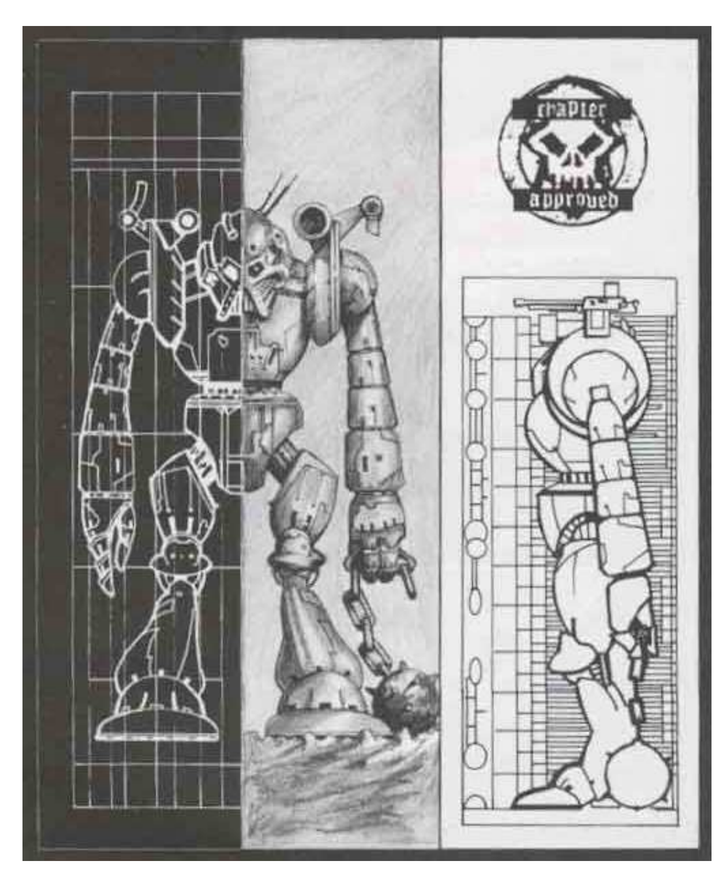
La grande majorité des robots sont de simples automates, des robots ouvriers ou des jouets, qui n'ont pas leur place sur un champs de bataille. Les robots de guerre sont cependant différents. Ce sont des machines créées spécifiquement pour la guerre, comme troupe par procuration pour une race vivante et biologique. Dans les frontières de l'imperium, les technos prêtres de l'Empereur les expérimentent continuellement et perfectionnent ainsi leurs terrifiantes légions de robots guerriers, auxquels ils ont implanté la capacité de tuer.

• PROFILS

Les robots ont des profils similaires aux créatures vivantes, excepté la caractéristique point de vie qui est remplacée par des points de dommage (damage points), bien plus appropriés pour des machines. Tous les robots ont un jet de sauvegarde d'au moins 6. Les robots de combats portent souvent une certaine quantité d'arme ou d'équipement intégrés. Des exemples sont données dans la section équipements, ainsi que des règles de création aléatoire pour des robots de petite, moyenne ou grande taille. L'exemple suivant est le profil type d'un robot de combat impérial.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
6	5	5	5	5	5	5	3	10	8	10	10

Sauvegarde	2, 3, 4, 5 ou 6	
Niveau technique	8	
Armes	Bras gauche :	bolter et lance-missiles
	Bras droit :	bolter et fléau



• REGLES SPECIALES

1. Les robots peuvent faire feu de toutes leurs armes pendant leur tour, mais pas plus d'une par bras ou membre à la fois. Ainsi dans le cas du robot impérial de combat, deux armes peuvent être utilisées, 2 bolters, par exemple ou un bolter et un lance-missiles. Les règles habituelles sur le déplacement et les tirs s'appliquent. De grands robots, avec des armes montées en tourelles, sont traités comme des véhicules dans ce cas là et peuvent se déplacer et tirer sans pénalité. L'intelligence d'un robot est juste suffisante pour utiliser les armes et l'équipement incorporé.

2. Les armes intégrées n'affectent pas le mouvement des robots, même si ce sont des armes lourdes.

3. Les robots ne sont jamais mis en déroute. Une valeur de 10 est indiquée pour leur Commandement (Cd), cependant ils n'effectuent jamais de test de déroute.

4. Tous les robots sont équipés de communicateurs et de senseurs. Ils sont donc immunisés contre les armes aveuglantes.

5. Les robots et créatures pensantes ne peuvent être pas être mélangés dans une même unité, bien qu'une créature soit autorisée à commander une unité de robots. Les robots ne sont pas régis par la restriction normale de cohérence d'unité de 2" et une unité peut être divisée par le joueur comme il le souhaite.

6. Bien qu'ils possèdent une mémoire et une capacité de calcul proches de la perfection, il manque aux robots la perspicacité et l'intuition qui font les bons guerriers. Ils peuvent être lents lorsque de la vitesse est nécessaire, ils sont souvent maladroits et patauds quand il est nécessaire d'être discret et patient. La vitesse avec laquelle un robot peut agir et prendre des décisions dépend de son intelligence et de la capacité limitée de son cerveau robotisé. Les petits robots tendent à être plus intelligents que les plus grands. Ceci est simulé dans les règles par les ordres avancés. Le joueur contrôlant les robots doit noter la direction vers laquelle chaque robot doit se déplacer à la fin de son tour précédent. (Cela peut-être exprimé en heure, "à 2 heures", "à 3 heures" par rapport à une direction considérée comme midi). Les robots d'une intelligence de 7 ou moins sont encore plus lents et le joueur doit donc noter deux tours à l'avance la direction vers laquelle fait face chaque robot. Les robots ayant une intelligence de 5 ou moins sont vraiment très lents et lourdauds, le joueur est obligé de noter la direction 3 tours à l'avance. Une fois que les directions de chaque robot ont été notées elles ne peuvent plus être changées, bien qu'un joueur puisse décider de ne pas faire de déplacement du tout. Les robots terminent toujours leur mouvement dans la direction de leur mouvement (ils ne peuvent pas tourner ensuite). Les robots qui sont restés stationnaires doivent être tournés pour faire face à la direction choisie à l'avance. Sauf si on leur a ordonné de rester stationnaire, ils peuvent tourner dans n'importe quelle direction. Si de grands robots ont des tourelles, la direction du tir doit être notée avec leur mouvement et leur arc de tir est de 90 degrés, centré sur la direction choisie.

7. Les robots peuvent tirer contre les troupes adverses de la même façon que les autres tireurs, mis à part que leurs arcs de tirs sont réduits en fonction de leur Intelligence. Ainsi la direction vers laquelle fait face le robot en fin de mouvement est très importante. Les robots ayant une Int de 7 ou moins ont un arc de tir de 45 degrés (la moitié d'un arc de tir normal) et ceux ayant une Int de 5 ou moins ont un arc de 22.5 degrés (soit le quart d'un arc de tir normal). Les tourelles ont un arc de 90° centré sur la direction notée ou sur la direction du mouvement si rien n'est écrit. A l'intérieur de cet arc, la figurine hostile la plus proche doit toujours être prise pour cible. Si une figurine amie se trouve dans l'arc de tir et est plus proche que la figurine ennemie, il y a une chance pour que le robot prenne pour cible accidentellement la mauvaise figurine. Le tireur jette 2D6 contre l'intelligence du robot. Un résultat égal ou inférieur à l'intelligence du robot signifie que le robot vise la bonne figurine. Dans le cas

contraire, les tirs sont effectués de façon normale, mais contre la figurine alliée!

• DOMMAGES SPECIAUX DES ROBOTS

Comme les véhicules, un robot est détruit une fois que tous ses points de dommage lui ont été retirés. Un robot peut également souffrir de dommages spéciaux de la même façon que les véhicules ou les armures dreadnoughts. Si un point de dommage est subi pendant un tour, lancez 1D6 - un score de 6 indique qu'un défaut de fonctionnement s'est produit. Lancez 1D10 et consultez le tableau suivant pour découvrir ce qui a mal tourné.

Si le robot reçoit plus d'un dommage dans le tour, n'effectuez pas de jet pour les points de dommages supplémentaires, mais ajoutez +1 aux D6 et D10 pour chaque dommage supplémentaire dont il a souffert.

(D10)	Effets	
1-2	Bras gauche/droit	L'un des bras perd toute sa puissance, les armes intégrées sont perdues, ainsi que l'utilisation du bras. Déterminez aléatoirement quel bras est touché.
3-4	Perte de coordination	Soustrayez 1 sur tous les jets pour toucher. Dorénavant le mouvement est aléatoire, jetez 1D6 pour déterminez le nombre de pouce que peut parcourir le robot.
5-6	Perte de puissance	Divisez par deux le mouvement de la figurine, soustrayez 1 à tous les jets pour toucher. Retirer 1D4 à la caractéristique initiative.
7	Mécanique grippée	Quelque soit l'action qui a été faite durant le dernier tour, elle se répètera désormais. Les armes tirent sur la même cible, le robot bouge dans la même direction et à la même vitesse.
8	Perte d'armement	1 système d'arme incorporé (déterminée aléatoirement) est détruit. Les circuits du robots sont déréglés à cause de l'impact et il devient confus (voir la section psychologie. Pas de jet de dés, touche automatique).
9	Erreur du système	Tout s'arrête ! Les systèmes automatiques se verrouillent et le robot effectue une halte immédiate.
10	Perte de contrôle	Le robot devient fou, se déplaçant hors de contrôle, tirant et se déplaçant d'une façon aléatoirement déterminée par le MJ.
11	Odeur de brûlé	Le robot souffre d'une défaillance majeur (comme en 9). Jetez 1D6 à la fin de chacun de vos tours à partir de maintenant. Sur un résultat de 6 le robot explose comme décrit ci-dessous.
12+	BANG !	Le robot est détruit dans une explosion spectaculaire. Le souffle cause une touche automatique de Force 3 à toutes les figurines situées à moins de 1" du robot.

• DISFONCTIONNEMENT DES ROBOTS

Les robots pourraient être 100% fiables, mais il peut être plus intéressant d'utiliser des règles introduisant des défauts de fonctionnement. Le MJ peut décider d'employer ces règles ou non, mais il doit décider cela avant la bataille, de sorte que les joueurs soient au courant des possibilités de leurs unités.

Les robots sont continuellement abîmés durant leurs existences et sont en conséquence enclins à divers défauts de fonctionnement, spécialement sur les champs de batailles où il leurs est demandé des efforts importants.

Le MJ doit déterminer une probabilité pour que chaque robot souffre d'un défaut de fonctionnement à chaque tour, cela peut aussi bien être 1 chance sur 20, que 1 sur 4. 1 sur 6 semble être une moyenne convenable pour que le jeu soit intéressant. Une fois qu'il est établi qu'un défaut subvient, lancez 1D10 et consultez le tableau spécial des dommages, comme si un dommage normal s'était produit. Les mauvais fonctionnements durent un tour uniquement et non pas pour le reste de la partie comme c'est la cas pour les dommages normaux.

• CREATION DE GABARITS POUR LES ANGLES DE TIR DES ROBOTS

Si vous utiliser de nombreux robots, il peut être utile de fabriquer une série de gabarits pour résoudre leurs tirs. Les gabarits consistent en des triangles de 22.5 degrés, 45 degrés et 90 degrés; pour tenir compte des différents angles de tirs en fonction de l'intelligence des robots. Dans le meilleur des cas, chaque gabarit devrait être suffisamment grand pour permettre de tirer avec les armes communes, 24" devrait convenir.

Pour tenir compte des tirs à longues portées le gabarit pourra être rallongé en utilisant une règle.

• MOUVEMENTS ET COMBATS AERIENS

Il existe des créatures ailées qui peuvent voler dans des atmosphères le permettant. Certains types de véhicules peuvent également voler, tandis que les jet-packs fournissent une mobilité aérienne individuelle.

• MOUVEMENTS DANS LES AIRS

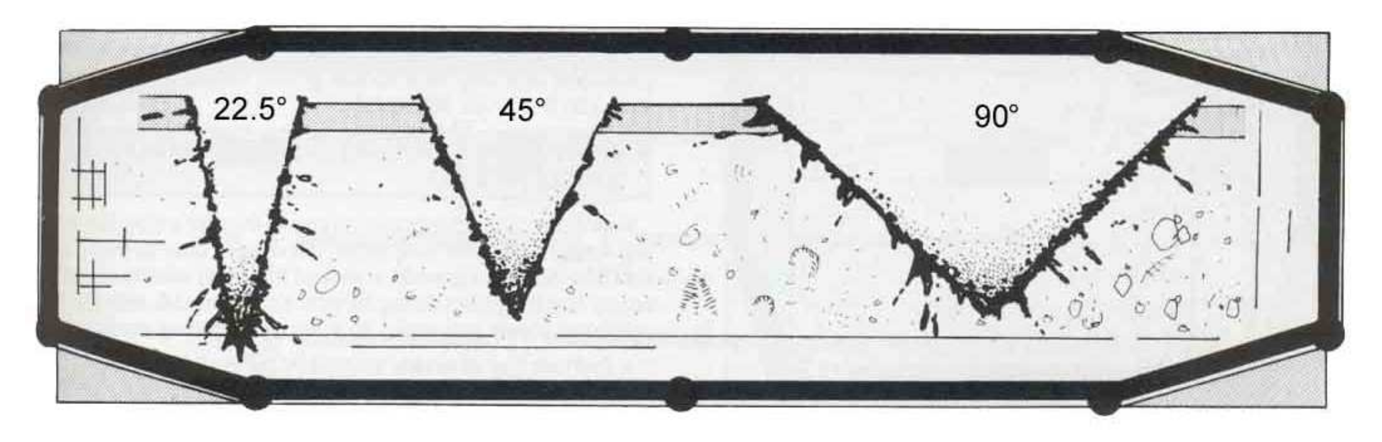
Les volants sont bougés durant la phase standard de mouvement du tour. Ils ne peuvent pas bouger pendant la phase de réserve. Il est supposé que le mouvement aérien se déroule en continu pendant le tour du joueur et celui du camp opposé. Cependant, pour les besoins du jeu, ceci est représenté par un déplacement unique.

• CARACTERISTIQUE DE MOUVEMENT

Le mouvement aérien est limité par la **vitesse de vol maximum** de la créature ou de l'équipement. La valeur est donnée en pouce par le profil approprié. Les volants sont aussi limités par une **vitesse de vol minimum**. Les figurines tentant de voler moins que cette caractéristique tombent du ciel et s'écrasent. Comme pour le mouvement des véhicules, le mouvement aérien est contrôlé par l'accélération/décélération et par le ratio angulaire de virage (*Rayon de Braquage*).

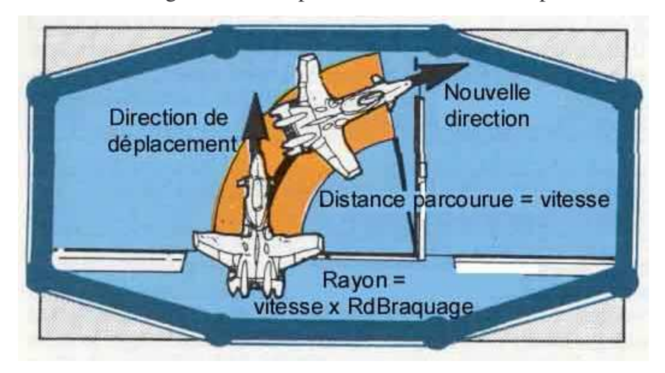
• ACCELERATION/DECELERATION

La caractéristique acc/dec d'une créature ou d'un équipement est représentée par une valeur. Cette valeur correspond au nombre de pouce duquel le volant peut augmenter sa vitesse au cours d'un tour. Un volant peut diminuer sa vitesse du double de sa valeur d'acc/dec.



• VIRAGE

Le *rayon de braquage* indique la précision d'un volant à tourner. Tous les virages aériens se font en utilisant un rayon de virage de la même manière que pour les véhicules au sol. Le diagramme ci-dessous illustre comment faire. Une règle est placée à angle droit du volant, et un mètre ou une règle est utilisé pour mesurer la distance parcourue.

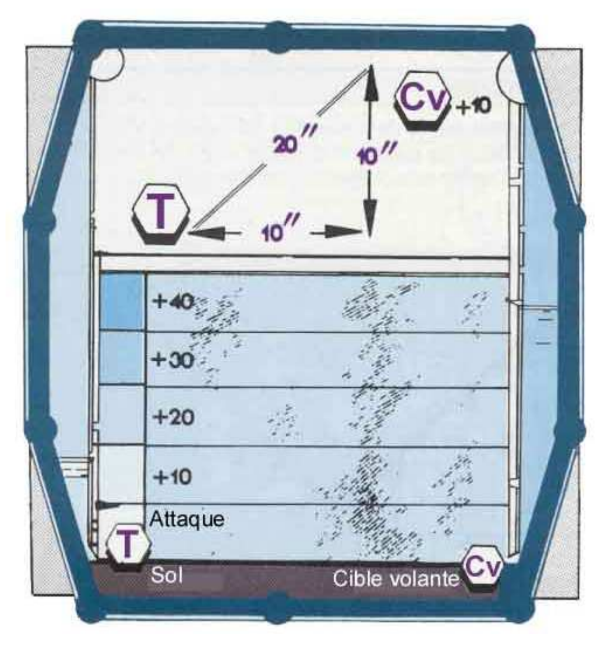


Le rayon est toujours égal à la vitesse du volant multipliée par le *rayon de braquage*. Pour la plupart des volants, ce ratio est de 1 – un volant se déplaçant de 8" a donc un rayon de virage de 8".

• NIVEAUX D'ALTITUDE

L'air est divisé en niveaux. Il y a le niveau d'attaque – correspondant aux premiers mètres au dessus du sol, le niveau +10 – correspondant à une altitude maximale de 20 mètres, le niveau +20, +30, +40, etc. qui correspondent successivement à des altitudes découpées en bande de 20 mètres de haut. En théorie, vous pouvez ajouter autant de niveaux que vous le souhaitez (+50, +60,…) mais +40 est la plus haute altitude normalement requise. Bien que décrits comme des hauteurs fixées, les niveaux servent, en fait, seulement de modificateurs à la distance de tir – ajoutant +10, +20,… à la distance mesurée au sol. Quiconque possédant des connaissances rudimentaires en géométrie réalisera immédiatement que cela ne reflète pas la distance réelle entre le tireur et une cible volant à différentes portées. Par exemple, un volant au niveau +10 serait exactement à 10" d'un tireur juste sous lui, mais seulement à 15" (en arrondissant au plus proche pouce) d'un tireur à 10" du premier – et non à 20" comme les règles l'indiquent. Considérez cette inexactitude comme une pénalité additionnelle due à la difficulté de tirer à distance sur des cibles volantes – plus la cible est éloignée, plus la difficulté pour la toucher est proportionnellement élevée.

Durant leur phase de mouvement, les volants peuvent choisir de s'élever, de plonger ou de rester au même niveau. Ils peuvent monter d'un niveau par tranche de 20" parcourue. De même, les volants peuvent descendre d'un niveau par tranche de 10" parcourus. Les volants essayant de descendre plus vite se crashent. Les volants capables de vol stationnaire peuvent monter ou descendre d'un niveau par tour sans se déplacer horizontalement.



• DECOLLAGE

Les figurines capables de voler peuvent décoller plutôt que se déplacer au sol. Elles ne peuvent jamais se déplacer au sol et dans les airs durant le tour du décollage. Durant ce tour, elles ne voleront pas plus vite que leur caractéristique acc/dec.

• ATTERISSAGE

Les volants peuvent atterrir sans dommage seulement s'ils se déplacent dans leur taux normal de décélération (acc/dec x 2). Pour atterrir, un modèle doit terminer sa phase de mouvement aérien dans le niveau d'attaque, le joueur déclare alors que le modèle a atterri au sol. Une fois posée, la figurine est traitée comme les autres pour le mouvement au sol et peut faire un mouvement de réserve dans le même tour si le joueur le juge approprié. Ce mouvement de réserve est limité strictement au tour où le volant se pose, celui ci étant ensuite considéré comme un véhicule terrestre.

Les véhicules ne font jamais de mouvement de réserve, ils peuvent bouger à partir du tour suivant et leur vitesse de déplacement est considérée comme étant leur dernière vitesse aérienne, modifiée par l'acc/dec de mouvement au sol comme normalement.

• LES VOLANTS EN TANT QUE CIBLES

Les volants au niveau d'attaque se font tirer dessus comme s'ils étaient au sol – il n'y a pas de modificateur pour la distance verticale supplémentaire qui n'est que de quelques mètres dans ce cas.

Pour les autres niveaux, il suffit d'ajouter le chiffre du niveau à la distance au sol :

Un volant au niveau +20, pris pour cible depuis le sol, sera considéré comme étant séparé de 20" du tireur (distance au sol). De même, on ajoutera 40" à la distance de tir sur un volant au niveau +40.

• LES VOLANTS EN TANT QUE TIREURS

Les volants peuvent larguer des armes ou tirer avec au sol depuis n'importe quelle hauteur. Du niveau d'attaque au niveau +20, la distance de tir est identique à la distance au sol entre le tireur et la cible. Au niveau +30, il faut ajouter 10" à cette distance. Pour des niveaux plus élevés, il faut ajouter 10" à la distance au sol par niveau au delà du +30. Si la distance ainsi obtenue dépasse la portée de l'arme, il n'y a aucune chance de toucher.

• COMBAT AERIEN

Les tireurs volants peuvent prendre pour cible d'autres volants.

Pour tirer sur une cible jusqu'à deux niveaux inférieurs (par exemple : du niveau +30 au niveau +10), mesurez seulement la distance au sol entre les figurines.

Pour tirer sur une cible à un niveau supérieur, ajoutez 10" à la distance au sol pour chaque différence de niveau (par exemple : +20" pour un tir du niveau +10 au niveau +30).

Pour tirer sur une cible plus basse de plus de deux niveaux (par exemple : du niveau +40 au niveau +10), ajoutez 10" pour chaque niveau de différence au-delà du deuxième (ici, tirer du niveau +40 sur le niveau +10 ajoute 10").

Une cible ou un tireur au niveau d'attaque sont considérés comme étant des cibles au sol normales (par exemple : le niveau d'attaque et le niveau +20 ont une différence de deux niveaux).

• CORPS A CORPS CONTRE DES CIBLES AU SOL

La plupart des volants ne peuvent pas léviter au-dessus d'un ennemi pour lui tirer dessus, mais vont simplement survoler leur objectif, délivrant une salve au passage. Pour simuler ceci, une figurine de volant est autorisée à combattre tout ennemi qu'elle a survolé durant son tour. Les modèles au sol attaqués par un ennemi les survolant peuvent riposter comme dans un combat normal.

Un volant survole toute figurine touchée par son socle quand il passe et peut attaquer une cible (ou plusieurs s'il a deux attaques ou plus à distribuer contre différentes cibles). Le volant doit être au niveau d'attaque.

Les volants, à part ceux capables de léviter, ne peuvent pas soutenir un combat plus d'un tour. S'il arrive qu'une figurine de volant finisse son mouvement juste devant des ennemis, il est mieux de la déplacer juste derrière, pour qu'il soit clair qu'ils ne peuvent pas continuer le combat au tour suivant (de l'autre joueur).

Les volants avec un mouvement minimum de 0 peuvent léviter au-dessus de leur ennemi, et prolonger un engagement pour plusieurs tours s'ils le souhaitent.

• SE PROTEGER D'UNE ATTAQUE AERIENNE

Une unité attaquée par des troupes aériennes dispose des options habituelles, incluant attendre et tirer et fuite. Souvent, une unité sera attaquée par les airs alors qu'elle est déjà engagées contre des troupes au sol. Quand cela se produit, les figurines peuvent choisir de se battre contre les volants ou contre leurs précédents opposants au sol.

• PROCEDURE POUR LE CORPS A CORPS SOL/AIR

La procédure pour ce type de combat est la même que pour les combats normaux avec les exceptions et règles spéciales suivantes. Les volants peuvent se faire tirer dessus préalablement au corps à corps en utilisant les règles normales d'attendre et tirer.

Ordre d'attaque. Les troupes attaquant depuis les airs frappent en premier.

Jet pour toucher. Les modificateurs s'appliquent normalement sauf les pour troupes volantes qui ne reçoivent pas de bonus pour une charge ou une poursuite.

Résultat de combat. Si une troupe aérienne perd un combat, l'unité entière est repoussée d'un niveau d'altitude, cela termine automatiquement le combat. Les troupes au sol ne peuvent pas poursuivre, même si elles peuvent voler, elles n'ont pas assez de temps pour gagner les airs.

Si les troupes au sol perdent un combat, elles doivent effectuer immédiatement un **test de déroute** comme d'habitude. Elles ne sont en fait pas repoussée physiquement, et restent en position à moins de dérouter. Si elle déroute, l'unité s'éloignera de l'ennemi, dans une direction déterminée par le MJ s'il n'y en n'a pas d'évidente. Les troupes aériennes, comme habituellement, poursuivront les fuyards si cela est physiquement possible, pourtant, souvent, ce n'est pas le cas, et les volants continuent simplement leur mouvement.

• CORPS A CORPS DANS LES AIRS

Des volants au même niveau et au contact socle à socle durant la phase de combat se battent comme s'ils étaient des troupes au sol normales. Les volants ne peuvent pas survoler des autre volants en portant des coups, ils doivent être en contact socle à socle pour se battre.

Menez le combat comme normalement. Donnez les coups par ordre d'initiative. Les modificateurs de charge et de poursuite ne s'appliquent pas. Déterminez les résultats de combat normalement, en incluant les poursuites et les reculs. Effectuez les tests de déroute, et appliquez les résultats des déroutes et poursuites de la même manière qu'entre des troupes au sol.

• ROMPRE UN CORPS A CORPS

Pendant leur phase de mouvement, les troupes aériennes peuvent rompre un combat contre des troupes au sol ou d'autres troupes aériennes. Elles ne font pas de test de déroute pour cela et ne subissent pas de “ coups pendant qu'ils tournent ”. Les troupes aériennes sont souvent obligées de rompre un combat pour se conformer à leur distance minimale de mouvement.

• LARGUER LES OBJETS

Si un volant passe au-dessus d'une unité, il peut larguer des projectiles adéquats. Cela peut être fait aux niveaux d'attaque, +10 et +20 mais pas si le volant est engagé au corps à corps.

Larguer un objet se fait durant la phase de tir, à la place d'un tir normal. Un volant ne peut pas tirer et larguer un objet pendant le même tour. Les objets largués comprennent les pierres, briques et autres objets improvisés aussi bien que les grenades.

Une unité de troupes volantes peut atterrir pour ramasser des objets utiles à lancer. Cela peut signifier de rejoindre théoriquement un point en dehors de la table, y atterrir, s'approvisionner et revenir chargé. Une unité quittant la table pour faire ceci doit attendre un tour entier. Au début de chacun des tours après le tour d'attente, lancez un D6. Un score de 6 signifie que l'unité revient chargée de pierres, briques,… Placez l'unité contre leur bord de table et bougez la normalement. Une unité peut abandonner ses recherches de projectiles et choisir de retourner sur le bord de table de son propriétaire au début de son prochain tour.

• TOUCHES POUR LES OBJETS LARGUES

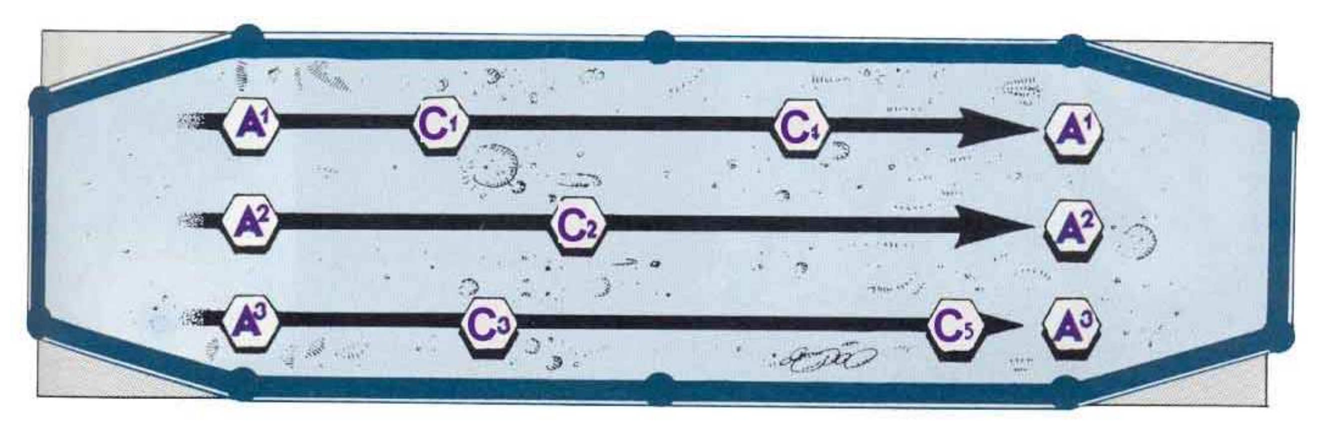
Suivre cette procédure pour chaque attaquant :

1. Nommer un point cible pour chaque attaquant.
2. lancer un D6
3. retirer 1 au niveau +20
   2 au niveau +10
   3 au niveau d'attaque

Le résultat obtenu indique la distance, en pouce, à laquelle l'objet atterrit par rapport à sa cible. Un score de 0 ou moins est un hit. Les dégâts produits par des pierres, briques, … qui touchent sont résolus en prenant en compte la Force de la créature lançant le projectile plus 1 pour chaque niveau supérieur à celui d'attaque (par exemple +1 au niveau +10, +2 au niveau +20,…). Dans le cas de grenades, le centre du gabarit d'explosion est placé au point où l'objet touche le sol, et ne dévie pas de ce point. Un jet normal de toucher est ensuite requis pour chaque cible, suivi de jets pour blesser appropriés.

Des objets largués qui n'atteignent pas directement leur cible atterrissent au hasard à la distance déterminée par le jet de dé initial. Si un objet touche une cible accidentellement, résolvez les dégâts comme précédemment.

Des projectiles lancés d'une altitude plus élevée ont très peu de chance de toucher leur cible. Procédez comme avant en remplaçant le jet D6 par un jet de D20 –1, le chiffre obtenu indique la distance en pouces de la cible.



• CRASH

Un véhicule volant qui s'écrase au sol, ou n'importe quel débris aérien cause D4 blessures/dommages à lui-même et à tout ce qu'il touche, par niveau d'altitude. Tableau résumé des dégâts par niveau d'altitude :

Attaques : D4 Dommages
+10 2D4 +20 3D4 +30 4D4 +40 5D4

Pour déterminer le lieu où tombe un objet qui s'écrase, déplacez-le d'1D12" dans une direction aléatoire. Si cela l'amène à tomber sur un autre véhicule, une figurine, un bâtiment,… modifiez les dégâts/dommage causés à la cible au sol (mais pas à l'objet qui se crashe). Les dégâts/dommages sont d'1D4 par niveau plus l'Endurance de l'objet en chute, moins celle de la cible atteinte. Un homme qui s'écrase est incapable d'endommager un tank, alors qu'un tank qui s'écrase fait de n'importe quel humain sur lequel il chute une bouillie plutôt déplaisante.

• BATIMENTS ET TROUPES VOLANTES

Ce tableau montre la relation entre les niveaux d'altitude des créature ou véhicules volants et la hauteur des bâtiments. Evidemment, il existe une grande variété de bâtiments, et le MJ peut parfois être obligé de préciser le niveau d'altitude d'une structure.

Niveau d'altitude	Niveau
Attaque au sol	Fenêtres du 1er étage. Toit du 1er étage
+10	Des fenêtres du 2ème au toit du 5ème
+20	Des fenêtres du 6ème au toit du 10ème.
+30	Des fenêtres du 11ème au toit du 15ème
+40	Des fenêtres du 16ème au toit du 20ème

Un volant peut décoller d'une plate-forme en hauteur et est ensuite considéré comme étant au niveau d'altitude équivalent.

• PERSONNAGES

Comme décrit dans les règles jusqu'ici, les troupes se battent dans des unités et ne sont pas libres de se déplacer ou de prendre des décisions indépendamment de leur unité. Les personnages sont différents : ils représentent des personnages individuels.

Les personnages bougent, se battent et tirent indépendamment des unités et sont souvent plus puissant que les hommes de troupe ordinaires de leur race. Un personnage peut être pensé comme la représentation du joueur lui-même, ou au moins une partie majeure de sa personnalité. Chaque camp peut avoir plusieurs personnages, mais, dans une certaine mesure, chacun est une partie du joueur qui le dirige. Un camp peut gagner une bataille - mais si ses personnages sont tués, c'est une victoire mineure.

• PERSONNAGES LEADERS D'UNITES

Le leader d'une unité peut être un personnage, représentant un sergent vétéran, ou un jeune commandant courageux. Un tel leader est toujours un membre de son unité et ne peut pas la quitter. Mis à part le fait d'avoir des capacités de combat supérieures, il est traité comme un autre modèle de leader.

• PERSONNAGES RALLIANT UNE UNITE

Un personnage peut assumer le commandement de n'importe quelle unité amie, tant que son propre Commandement n'est pas plus faible que celui du leader actuel de l'unité. Pour assumer le commandement, le personnage doit être déplacé pour qu'il soit en contact socle à socle avec le leader pendant 1 tour. Si une unité n'a pas de leader vivant, n'importe quel personnage peut en assumer le commandement automatiquement. Une fois qu'un personnage a pris le commandement d'une unité il reste avec elle en tant que leader. On le considère faisant partie de l'unité en toute situation, y compris pour les déroutes et la psychologie.

Souvent, un personnage et une unité seront soumis à différents effets psychologiques - particulièrement s'ils sont de races différentes. Dans un tel cas l'unité entière, y compris le personnage, est soumise aux effets combinés. On considère que le leader est emporté par la réaction de ses troupes, alors qu'il saisira chaque occasion de faire valoir ses traits psychologiques propres. Dans tous les cas, les tests psychologiques sont faits sous la caractéristique Cool du leader.

Lorsqu'un personnage est défavorablement affecté par un test de psychologie, il ne peut pas abandonner le commandement d'une unité. En d'autres cas, il peut choisir d'en d'abandonner le commandement au début de n'importe quel tour.

• LES PERSONNAGES STANDARDS

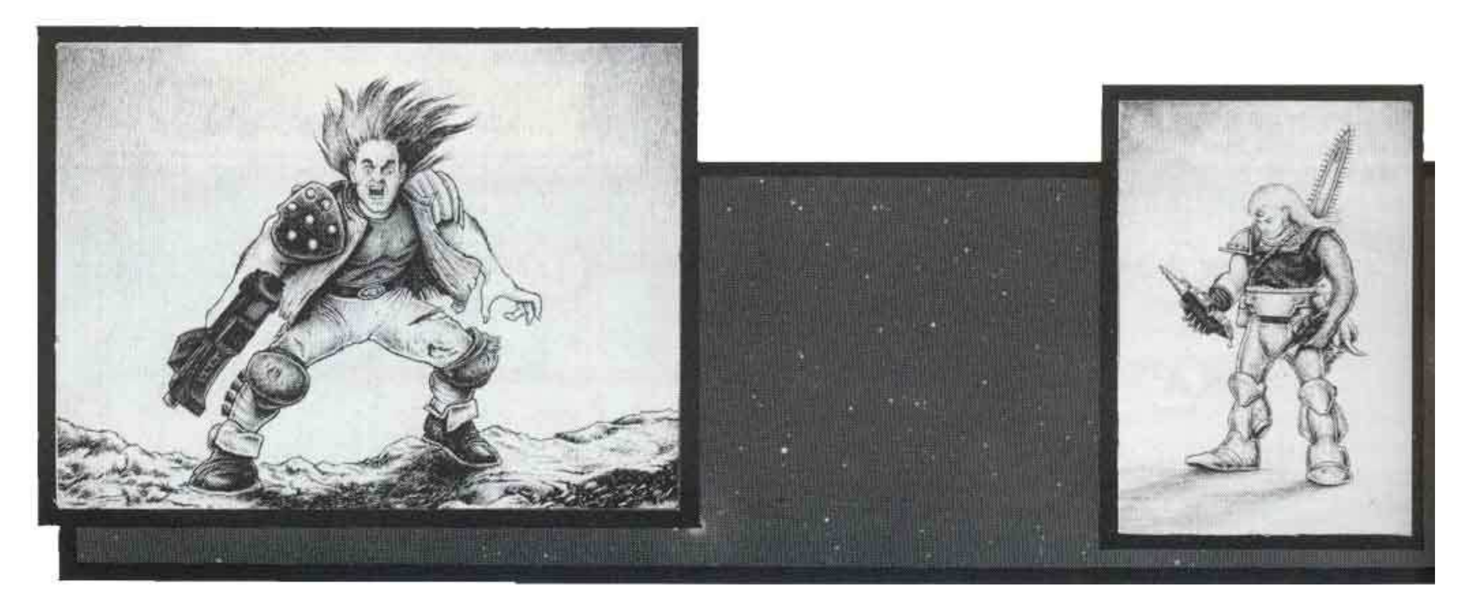
Les personnages peuvent être créés selon un certain nombre de manières en utilisant le profil de base de chaque race. Du point de vue du GM, la façon la plus simple de procéder est de choisir un des types de personnages standards donnés ci-dessous : champion, héros mineur et héros majeur. Chacun d'entre eux a des caractéristiques standards pour sa race, auxquels on rajoute les modificateurs indiqués. Aucun modificateur ne peut faire passer une caractéristique au-dessus de 10, sauf les Attaques et les Points de Vie.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion		+1	+1	+1			+1					
H. mineur		+2	+2	+1	+1	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1
H. majeur		+3	+3	+1	+1	+2	+3	+2	+2	+2	+2	+2

Ces types de personnages standards constituent uniquement une classification grossière des variations des caractéristiques typiques d'un personnage. Cependant, c'est un système commode, en particulier lorsque le GM a peu de temps pour mettre en place une bataille.

• CARACTERISTIQUES MAXIMALES

Aucune caractéristique, à part Points de Vie et Attaques, ne peut jamais dépasser 10. Aucune créature ne peut jamais avoir un score de



caractéristique de combat plus grand que celui indiqué pour un héros majeur de sa race.

Une créature peut avoir chacune ou toutes ses caractéristiques personnelles augmentées jusqu'à un maximum de 10, mais doivent avoir des pouvoirs psychiques si les caractéristiques sont augmentées au-delà des niveaux indiqués pour un héros majeur de sa race. Le diagramme ci-dessous récapitule le nombre maximal accessible pour un humain normal et un humain doté de pouvoirs psychiques.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Humain standard	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Maximum humain	4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9
Maximum psyker	4	6	6	4	4	3	6	3	10	10	10	10

• CREATION DE HEROS

Ceci est un système alternatif qui permet aux joueurs de créer leurs propres héros. Créer un personnage de cette façon prend plus de temps, mais est plus intéressant et permettra de créer un héros unique.

Le MJ décide, avant la partie, combien de héros chaque camp peut avoir. Il décide aussi combien de points d'avancement chaque héros doit avoir. Par exemple - on pourrait permettre que chaque camp ait deux héros avec 10 points chacun et 1 avec 15. Chaque points d'avancement peut être utilisé pour augmenter n'importe laquelle des caractéristiques permises de 1 point, jusqu'au score maximal normal. Les points d'avancement ne peuvent pas être utilisés pour augmenter les caractéristiques d'un personnage à plus de son maximum théorique.

Ce diagramme illustre comment la norme des différents types de personnages, correspond à un nombre aléatoire de points d'avancement. Ceci n'a qu'une valeur de référence - il n'y a évidemment aucune raison de ne pas créer des personnages avec des valeurs intermédiaires.

Type	Points	Points aléatoires
Champion	4	D6
Héros mineur	14	4D6
Héros majeur	23	7D6

Un système alternatif donne à chaque joueur un nombre fixé de points d'avancement et lui permet de créer autant de personnages qu'il veut, ou autant que le MJ le permet. Le niveau maximal normal s'applique, mais le joueur est libre de créer un très bon personnage, deux assez bons, trois personnages moyens, ou toute autre combinaison de la sorte. C'est une bonne idée pour le GM de stipuler le nombre maximal de personnages permis - Autrement le joueur peut être tenté de créer un grand nombre de faibles, mais ennuyeux, personnages. Nous suggérons que le nombre maximal de personnages, pour une partie de grande taille, constitue 10 % (ou 1 sur 10) des forces.

Au lieu de remettre au MJ la décision du nombre de points disponibles, cela peut être aléatoirement décidé par les dés. On peut donner à chaque camp 2d6, 3d6, ou un quelconque nombre de points, à la discrétion du MJ. Nous suggérons 1d6 points pour chaque tranche de 20 figurines par camp - mais cela peut être adapté à la discrétion du MJ.

• HEROS ALEATOIRES

Plutôt que de permettre aux joueurs de distribuer les points d'avancement parmi les caractéristiques de ses héros, il est possible de répartir aléatoirement chaque point. C'est un bon système pour créer des personnages contrôlés par le MJ, et peut être utilisé par celui-ci pour créer des personnages pour les joueurs avant la partie.

Lancez un d20 pour chaque points d'avancement et ajoutez-le à la caractéristique indiquée. Une fois qu'une caractéristique a atteint sa valeur maximale, relancez n'importe quel doublon.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
	1-3	4-6	7	8	9-10	11-13	14-15	16-17	18	19	20

• CREATION DE PERSONNAGES POUR LES CAMPAGNES

Bien que Warhammer 40.000 soit principalement tourné vers le combat massif, la bataille et le carnage à grande échelle, des dispositions ont été prises pour pouvoir créer des personnages simples qui représentent les joueurs comme des aventuriers idéalistes, jeunes et inexpérimentés. C'est une bonne façon de créer des personnages pour des escarmouches à petite échelle, ou des aventures dans lesquelles tous les joueurs sont dans même camp – se battant contre des adversaires contrôlés par le MJ.

Chaque joueur commence en contrôlant une figurine unique qui représente le personnage qu'il a choisi. Il peut aussi contrôler des troupes ordinaires sous son commandement, des disciples, des employés, etc., mais seul le personnage est vraiment important. Le profil du personnage est tiré du profil de créature de base, auquel on ajoute 1d6-2 points d'avancement distribués aléatoirement. Les joueurs lançant un 1 ou un 2 reçoivent uniquement un profil de base.

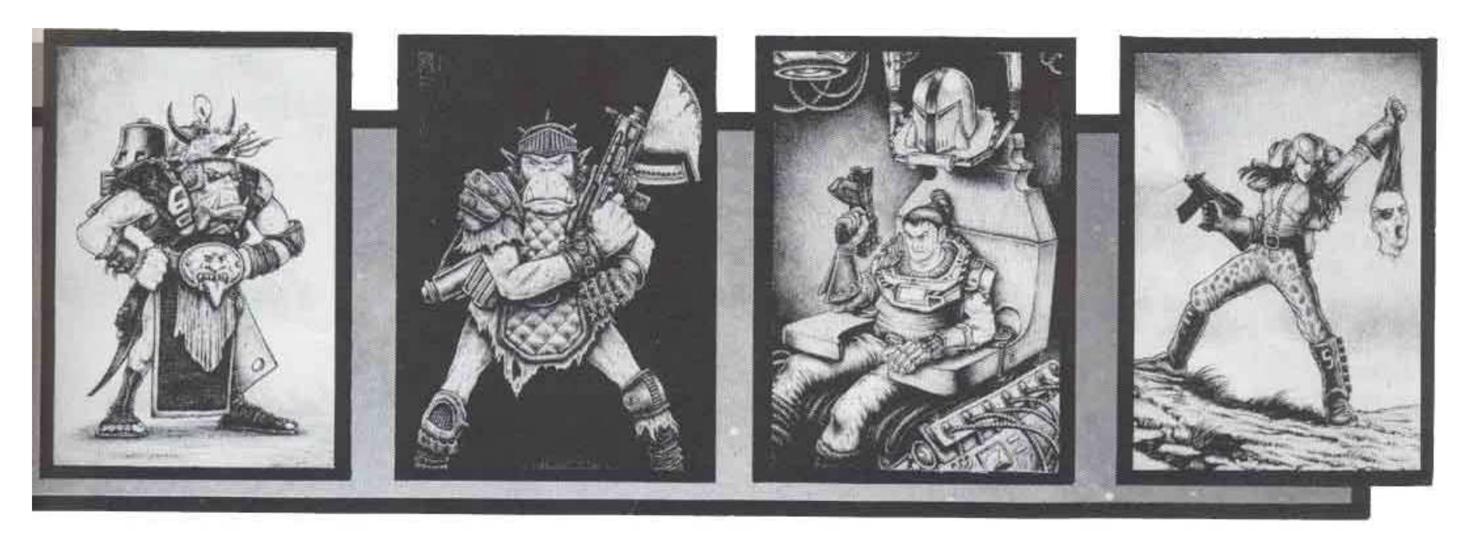
• AMELIORATION DU PROFIL D'UN PERSONNAGE PENDANT UNE CAMPAGNE

Pendant une campagne le personnage d'un joueur peut augmenter une de ses caractéristiques après chaque partie. À la fin de chaque partie, le personnage reçoit 1 point d'avancement qui est librement attribué par le joueur. Aucune caractéristique ne peut être augmentée au-delà du niveau maximum permis, qui est celui d'un héros principal de cette race. Un personnage qui est blessé pendant le jeu, ou qui est jugé indigne d'un avancement par le GM, ne reçoit rien.

C'est une méthode simple pour permettre aux héros de gagner de la puissance et de l'importance. Elle ne doit pas être comparée aux méthodes beaucoup plus complexes utilisées dans des jeux de rôle comme Warhammer, le jeu de rôle fantastique. Cependant, les MJ ont toute latitude pour développer le système, suivant leurs besoins.

• POUVOIRS PSYCHIQUES

Pour la plupart des races, les personnages ont un pourcentage de chances d'avoir des pouvoirs psychiques. Les détails pour la génération de ces capacités sont abordés dans la section sur les pouvoirs psychiques p48 et suivantes.



• LES POUVOIRS PSYCHIQUES

L'ensemble des pouvoirs psychiques est englobé sous le terme psionics. Les individus capables d'utiliser de tels pouvoirs sont appelés psychiques ou psykers. Il y existe, bien sûr, une infinité d'autres noms donnés à ces individus (certains sont plutôt méprisants). Au sein de la société humaine, on les appellera, sorcier (ère), archontes, télépathes ou de bien d'autres façon.

• LA MAITRISE PSYCHIQUE

Certains psykers sont plus puissants que d'autres, cette différence se reflète dans leur maîtrise psychique ou maîtrise en abrégé. Il existe 4 degrés, chacun correspondant à des individus de plus en plus puissance. Ainsi, par exemple, un psyker du premier degré de maîtrise est le moins puissant, tandis qu'un psyker du quatrième est le plus puissant.

Il serait possible d'imaginer des psykers d'une puissance bien plus grande que ceux du quatrième niveau de maîtrise –l'Empereur de l'Imperium est un individu d'un tel niveau de maîtrise, et beaucoup de psykers pensent que l'espace warp est peuplé d'entités comparables. Toutefois, en ce que nous concerne, quatre degrés de maîtrise suffiront.

• LE NIVEAU PSYCHIQUE

Lorsqu'il utilise ses pouvoirs psychiques, un psyker se fatigue. S'il continue de les utiliser, il tombera littéralement à cours d'énergie et sera obligé de se reposer avant de pouvoir les utiliser de nouveau. Cette énergie psychique est mesurée pour les besoins du jeu en points psychiques ou psy-points. Le maximum de points qu'un personnage possède à un moment donné est appelé son niveau psychique [psi-level].

Ce tableau résume la quantité d'énergie généralement possédée par un psyker moyen de chaque niveau de maîtrise. La colonne 'niveau aléatoire' montre comment déterminer aléatoirement le niveau psychique d'un psyker d'un niveau de maîtrise donné.

Maîtrise	Niveau psychique	Niveau psychique aléatoire
Maîtrise 1	10	3D6
Maîtrise 2	20	6D6
Maîtrise 3	30	9D6
Maîtrise 4	40	12D6

Dès qu'un psyker utilise l'un de ses pouvoirs, des psy-points sont déduits de son total, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun.

• LES POUVOIRS DU PSYKER

Il existe 40 pouvoirs ou facultés psychiques différents décrits dans cette section. Tous les psykers ne peuvent utiliser tous les pouvoirs décris. Bien peu ont plus de 10 pouvoirs différents. Le nombre de pouvoir est limité par la valeur d'Intelligence de la créature, le maximum étant généralement 10.

• GENERER LES POUVOIRS PSYCHIQUES

Le nombre de pouvoir peut-être déterminé à partir du tableau ci-dessous. Celui-ci donne une valeur moyenne et un nombre aléatoire que vous pourrez utiliser.

Maîtrise	Nombre moyen	Nombre aléatoire
Maîtrise 1	3	1D6
Maîtrise 2	6	2D6 (max. 10)
Maîtrise 3	9	3D6 (max. 10)
Maîtrise 4	10	4D6 (max. 10)

Il existe plusieurs moyens de déterminer les pouvoirs d'une créature. Lorsqu'il prépare son scénario, le MJ peut lui-même décider de quels pouvoirs les psykers pourront bénéficier. Alternativement, le joueur pourra être autoriser à sélectionner ses propres pouvoirs, dans la limite du nombre indiqué. La troisième méthode consiste à tirer au sort les pouvoirs.

Pour déterminer quels pouvoirs sont possédés par le psyker, jetez plusieurs fois les dés en consultant le table de tirage au sort des pouvoirs, notez les pouvoirs sur un brouillon. Si un pouvoir est tiré deux fois, le résultat peut être ignoré. Aucune créature ne peut avoir plus de pouvoirs que sa valeur d'Intelligence. Si cette valeur baisse pour une raison ou l'autre, des pouvoirs sélectionnés aléatoirement disparaîtront afin d'en ramener leur nombre à la nouvelle valeur d'Intelligence.

• TIRAGE AU SORT DES POUVOIRS

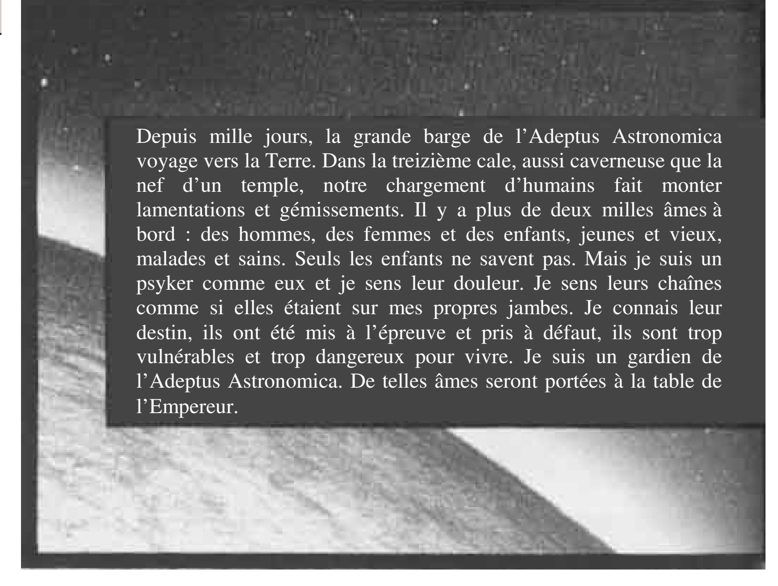
Une liste aléatoire de pouvoir peut être établies pour chaque niveau en utilisant un D10. Les niveaux sont déterminés en utilisant un D4. Une sélection entre 3 ou 2 niveau peut se faire avec un dés plus approprié (D6).

Niveau 1		Niveau 2	
1	Aura of Resistance	1	Aura of Protection
2	Cure Injury	2	Ectoplasmic Mist
3	Hammerhand	3	Jinx
4	Immunity from Poison	4	Mental Bolt
5	Mental Blow	5	Rally
6	Steal Mind	6	Sense Presence
7	Telekinesis 1	7	Smash
8	Telepathy 1	8	Telekinesis 2
9	Teleport 1	9	Telepathy 2
10	Wind Blast	10	Teleport 2

Niveau 3		Niveau 4	
1	Aura of Recalcitrance	1	Aura of Invulnerability
2	Animate Weapon	2	Change Allegiance
3	Cause Confusion	3	Cure Wounds
4	Cause Fear	4	Limbo
5	Destroy Aura	5	Mental Blast
6	Mental Blitz	6	Stasis
7	Rout	7	Strength of Mind
8	Telekinesis 3	8	Telekinesis 4
9	Telepathy 3	9	Telepathy 4
10	Transfer Aura	10	Temporal distort

• POUVOIRS PSYCHIQUES INNES

Tous les psykers sont sensibles aux vibrations et auras psychiques, et ont certains pouvoirs grâce à cela. Celles-ci s'ajoutent aux pouvoirs de 'niveaux' normaux, sans compter dans le maximum de l'individu. Un psyker peut utiliser un de ces pouvoirs durant son tour. Il ne pourra pas en utiliser d'autre en même temps. Les pouvoirs innés fonctionnent automatiquement et ne réclament pas de dépense de psi-points – aucun test n'est nécessaire.



Depuis mille jours, la grande barge de l'Adeptus Astronomica voyage vers la Terre. Dans la treizième cale, aussi caverneuse que la nef d'un temple, notre chargement d'humains fait monter lamentations et gémissements. Il y a plus de deux milles âmes à bord : des hommes, des femmes et des enfants, jeunes et vieux, malades et sains. Seuls les enfants ne savent pas. Mais je suis un psyker comme eux et je sens leur douleur. Je sens leurs chaînes comme si elles étaient sur mes propres jambes. Je connais leur destin, ils ont été mis à l'épreuve et pris à défaut, ils sont trop vulnérables et trop dangereux pour vivre. Je suis un gardien de l'Adeptus Astronomica. De telles âmes seront portées à la table de l'Empereur.

Sensibilité psychique. Si un psyker touche un objet possédant un pouvoir psychique, ou s'il a été affecté par un pouvoir psychique, il s'en rend compte. Le psyker ne peut deviner le fonctionnement ou l'effet du pouvoir, seulement sa présence. Un psyker sera capable de sentir qu'un créature est doté de pouvoirs psy en la touchant, pas exemple en lui serrant la main.

Conscience psychique. Un psyker qui reste totalement inactif durant un tour complet, sans bouger, combattre ni utiliser de pouvoirs psychiques, sentira la présence et la direction approximative de tout autre psyker dans les 48".

• POUVOIRS

Chaque pouvoir inclut les informations suivantes :

Niveau — Les pouvoirs sont divisé en 4 niveau de complexité équivalents aux 4 degrés de maîtrise. Les pouvoirs de niveau 1 sont les plus simple à utiliser et requièrent une moindre dépense de psi-point, les pouvoirs de niveau 4 sont les plus difficiles et requièrent les plus grandes dépenses en psi-points.

Psi-points — Quant un psyker tente d'utiliser ses pouvoirs, il utilise de l'énergie sous la forme des psi-points, les psi-points sont déduits du total des psi-point restant au psyker.

Description Chaque pouvoir est différent dans ses effets, sa portée, etc.

• UTILISER UN POUVOIR

Un psyker peut tenter d'utiliser un de ses pouvoirs durant la phase de Psioniques de son tour. Si le psyker a 12 psi-points ou plus en réserve, il peut utiliser ses pouvoirs sans faire de test de succès - ils fonctionneront automatiquement. S'il reste au psyker moins de 12 points, alors il devra faire un test pour vérifier le fonctionnement de son pouvoir.

Effectuer le test en lançant 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de psi-points restant au psyker, le pouvoir peut-être utilisé. Un score supérieur au psi-points restant au psyker indique un échec.

Après une tentative d'utilisation de pouvoirs psychiques, déduire les psi-points requis pour le pouvoir du total restant, et ce que le psyker ait réussit ou échoué.

• SAUVEGARDE PSYCHIQUE

Un individu victime d'une attaque psychique peut tenter un jet de sauvegarde. Le joueur lance 2D6 pour chaque figurine affecté. Si le score est inférieur ou égal à la valeur de Force Mentale (FM), le pouvoir n'a aucun effet. Si le score lui est supérieur, la sauvegarde a échoué et le pouvoir fonctionne.

• SAUVEGARDES ACCRUES

Un psyker subissant une attaque psychique peut utiliser des psi-points pour augmenter sa propre sauvegarde psy. Avant d'effectuer son jet de sauvegarde. Chaque psi-point utilisé augmente la Force Mentale (FM) du psyker de un point pour cette sauvegarde. Après la résolution de la sauvegarde, la Volonté retourne à sa valeur normale, et les psi-points utilisés sont soustraits.

• ATTAQUE AMELIOREE

Un psyker effectuant un attaque psychique peut utiliser des psi-points pour abaisser la valeur de Force mentale (FM) de sa cible. Le psyker déclare combien de psi-point il utilise, et la Force mentale (FM) de la cible est temporairement réduite de un pour chaque psi-point. Une fois sa sauvegarde effectuée, la volonté de la cible revient à sa valeur normale.

Lorsqu'une attaque améliorée et une sauvegarde accrue sont effectuée au même moment, il est meilleur de demander au joueur de noter secrètement le nombre de psi-points utilisé dans chaque cas. L'augmentation ou la baisse de volonté d'un personnage durant une attaque psychique n'est appliquée que pour déterminer la sauvegarde.

• REPOS ET RECUPERATION DE PSI-POINTS

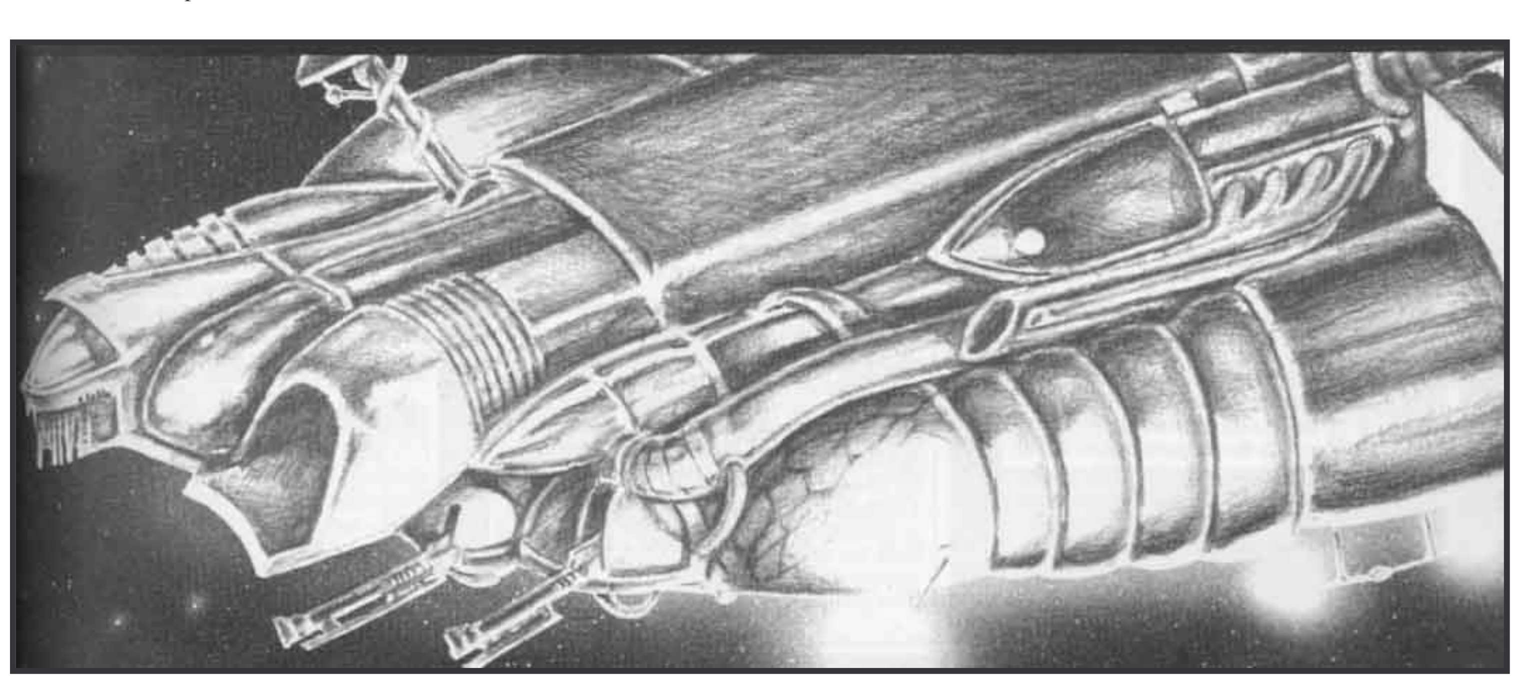
Un psyker qui se repose du début de son tour jusqu'au début du prochain tour gagne 1 psi-point. Les psykers au repos doivent rester totalement inactifs, il ne peuvent se déplacer, combattre ni même parler.

• INTELLIGENCE ET POUVOIR

Le nombre de pouvoir que les psykers peuvent avoir et limité par leur valeur d'Intelligence. Aucun psyker ne peut en voir plus que cette valeur. Les pouvoirs innés ne compte pas pour ce total.

• INGENIERIE PSYCHIQUE

Un psyker tire sa puissance de lui-même. La puissance psychique est intrinsèque à beaucoup d'organismes vivants et peut être canalisée ou conservée au sein d'objet spéciaux. Les armes conçues pour canaliser ou accroître les pouvoirs psychiques sont généralement appelées armes de force – un terme usuel pour l'énergie psychique et son utilisation. L'épée de force est une arme typique du genre.



• CAPACITES DE NIVEAU 1

Aura of resistance
Niveau 1 2 psi-points

Les auras sont de puissantes émanations protégeant le psyker des blessures. Une aura est une barrière physique, à la manière d'un champ de force, qui se traduit par un jet de sauvegarde de base de 6 sur 1D6. Il est possible de la combiner avec une armure existante pour un bonus de +1 au jet de sauvegarde. Les auras peuvent être détruites par certaines armes psychiquement accordés, et par conséquent elles ne garantissent pas une parfaite immunité. Un personnage ne peut recevoir qu'une seule aura à la fois, et peut retirer sa propre aura à tout moment. Avoir une aura active n'empêche pas un psyker d'utiliser ses autres capacités.

Cure injury
Niveau 1 3 psi-points



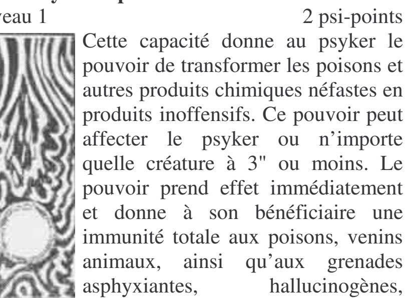
Cette capacité peut être utilisée par le psyker pour se soigner lui-même ou un personnage qu'il peut toucher. Le personnage récupère un Point de Vie. Cette capacité ne fonctionne pas sur un personnage qui a perdu plusieurs Points de Vie : elle n'en guérira même pas un seul.
Si le psyker qui essaye d'utiliser ce pouvoir échoue, il cause 1 blessure au lieu de la guérir. Aucune sauvegarde, même psychique, n'est accordée. Cette capacité ne fonctionne pas sur une créature qui a été tuée [PV à 0].

Hammerhand – combat attack 1
Niveau 1 2 psi-points



Cette capacité permet au psyker de canaliser de l'énergie psychique pure au travers de son corps, ce qui lui permet de devenir un puissant guerrier. Au corps à corps, il peut attaquer avec le double de son nombre d'Attaque normal, et les coups portés le sont avec une Force +2. Cette capacité fonctionne immédiatement et dure jusqu'à ce que le psyker soit blessé.

Immunity from poison
Niveau 1 2 psi-points



Cette capacité donne au psyker le pouvoir de transformer les poisons et autres produits chimiques néfastes en produits inoffensifs. Ce pouvoir peut affecter le psyker ou n'importe quelle créature à 3" ou moins. Le pouvoir prend effet immédiatement et donne à son bénéficiaire une immunité totale aux poisons, venins animaux, ainsi qu'aux grenades asphyxiantes, hallucinogènes, cauchemar, assommantes, chimiques et bactériologique, aux toxines des toiles et des aiguilles ainsi qu'au frenzon et autres stimulants jusqu'à la fin de la journée.

Mental blow – mental attack 1
Niveau 1 1 psi-point



Cette capacité permet au personnage d'attaquer l'esprit de sa cible avec un projectile d'énergie mentale, comme une sorte de coup de poing psychique. Les restrictions de cible pour un tir normal s'applique. Un *mental blow* a une portée de 24". Il n'y a pas de jet pour toucher, le pouvoir touche automatiquement sa cible et provoque une touche de Force 3. Si le coup blesse, la cible subie 1D3 Blessures. Un jet de sauvegarde psychique peut être fait, mais les sauvegardes d'armure ne sont pas applicables.

Steal mind
Niveau 1 4 psi-points



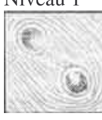
Cette capacité permet au psyker d'entrer dans l'esprit d'un adversaire et de déconnecter temporairement toutes ses fonctions cognitives. Les victimes semblent devenir des idiots asservis, restant conscient de ce qui arrive, mais sans pouvoir y faire quoi que ce soit. La cible doit se trouver à moins de 12". La victime ne peut faire autre chose que s'asseoir par terre, bredouiller, baver et manger de l'herbe. Les effets sont seulement temporaires, et ne durent que 1D6 tours de la figurine affectée. Le dé peut être lancé en secret par le MJ, et le résultat n'est révélé que lorsque les effets s'évanouissent.
Une créature faible d'esprit ne peut pas se défendre et a une CC de 1 en défense. Elle se déplace à la moitié de son mouvement dans une direction aléatoire.

Telekinesis – telekinesis 1
Niveau 1 1 psi-point



La télékinésie est le pouvoir de déplacer les objets par la force de sa volonté. Un psyker avec cette capacité peut déplacer de 6" n'importe quel objet qui n'est pas fixé ou maintenu, se trouvant dans un rayon de 12" et pesant moins d'un kilo. Il est aussi possible de le faire léviter ou le suspendre en l'air. La plupart des équipements tenus à une main pèsent moins d'un kilo, comme les grenades, et cette capacité peut aussi être utilisée pour abaisser un levier ou presser un bouton.

Telepathy – telepathy 1
Niveau 1 1 psi-point



Cette capacité permet au psyker d'établir un contact momentané à sens unique entre lui-même et un autre individu dans un rayon de 24". Seul un court message peut être délivré, l'équivalent d'une dizaine de mots.

Teleport – teleport 1
Niveau 1 3 psi-points



Un psyker peut utiliser cette capacité pour se téléporter jusqu'à une distance de 24". Ce déplacement est immédiat, la figurine disparaissant et réapparaissant dans la même phase psychique. Les personnages ne peuvent pas se téléporter au travers de murs, d'objets solides et ainsi de suite.

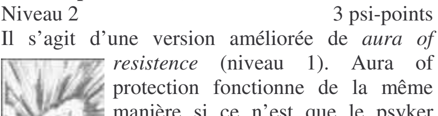
Wind blast
Niveau 1 2 psi-points



Le psyker génère une brusque et puissante perturbation atmosphérique en libérant une rafale d'énergie psychique. Le wind blast compte comme une arme à aire d'effet avec un rayon de 2" qui ne dévie pas. La portée maximale est de 24".
Les troupes touchées sont renversés par terre et ne peuvent tirer ou bouger. Les effets durent aussi longtemps que le psyker le désire, tant qu'il n'utilise pas d'autres capacités, se déplace ou est engagé dans un corps à corps. Les troupes se trouvant derrière une haie, un mur, un bâtiment ou tout autre couvert ne sont pas affectées. Si le blast est dirigé vers des unités au corps à corps, les deux camps sont affectés et le total de touches causées par chaque camp durant le prochain round de combat sera divisé par deux (en arrondissant à l'inférieur).

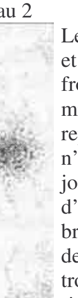
• CAPACITES DE NIVEAU 2

Aura of protection (+2 aura)
Niveau 2 3 psi-points



Il s'agit d'une version améliorée de *aura of resistence* (niveau 1). Aura of protection fonctionne de la même manière si ce n'est que le psyker gagne un jet de sauvegarde de 5 ou 6 sur un D6. Ceci peut être combiné avec une armure pour un +2 à la sauvegarde.

Ectoplasmic mist
Niveau 2 4 psi-points



Le psyker puise son énergie intérieure et l'amalgame en un brouillard gris, froid et trouble appelé ectoplamic mist. Un cercle de 6" de diamètre représentant ce dernier est placé n'importe où sur la table de jeu par le joueur. Les troupes [même équipée d'infravision, NdT] prises dans le brouillard ne peuvent pas y voir en dehors ou à travers, de même pour les troupes à l'extérieur qui ne voient rien à l'intérieur du brouillard ou à travers lui. Les troupes dans le brouillard se déplacent à la moitié de leur mouvement. Le brouillard dure 2D6 tours, et se dissipe à la fin du dernier tour. Le MJ peut décider de garder secret le résultat du jet de dés.

Jinx
Niveau 2 4 psi-points



Il s'agit d'une capacité très généraliste, permettant au personnage d'interférer avec tout ce qui est mécanique, électrique, hydraulique ou similaire. Il peut servir à bloquer une porte pour qu'elle reste fermée, enrayer une arme pour qu'elle ne tire pas ou mettre un véhicule hors de contrôle. À l'inverse, elle peut aussi servir à ouvrir une porte fermée à clé ou réparer un système endommagé. Une fois la capacité utilisée, la cible reste "en panne" jusqu'à ce qu'un psyker utilise la même capacité pour la réparer. La capacité ne peut être utilisée que sur un objet à la fois et a une portée de 24".

Mental bolt – mental attack 2
Niveau 2 4 psi-points



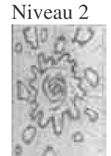
C'est une version plus puissante de *mental blow*. Un mental bolt permet au personnage d'attaquer l'esprit de sa cible avec un trait d'énergie mentale. Les règles de restriction de cible s'appliquent, comme pour un tir normal. La portée maximale est de 24". Le jet pour toucher n'est nécessaire, le projectile touche automatiquement sa cible, causant une touche de Force 4 cause 1D4 Blessures. Un jet de sauvegarde psychique peut être tenté, mais les sauvegardes d'armure sont inutiles.

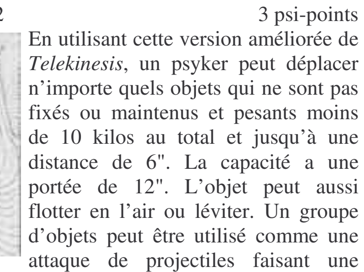
Rally
Niveau 2 4 psi-points



Cette capacité permet au psyker de créer un lien mental bref avec ses alliés, bannissant la peur et la panique des troupes en déroute. Une seule unité est affectée. À la fin du tour, lorsque l'unité devrait tenter de se rallier, l'unité est ralliée automatiquement sans avoir besoin de faire de test. Aucun jet de sauvegarde psychique n'est à faire.

Sense presence
Niveau 2 3 psi-points
Cette capacité permet au psyker de détecter et localiser les créatures vivantes dans un rayon de 12" autour de lui. Cette capacité peut être utilisée pour localiser une cible cachée avant de lui tirer dessus – dans ce cas, le personnage fait sa phase psychique du tour hors séquence (avant de tirer).

Smash
Niveau 2 3 psi-points

Cette capacité utilise de l'énergie psychique pure pour détruire les objets matériels, comme une porte ou un mur. Elle ne fonctionne pas sur une créature vivante. Le psyker doit toucher la surface affectée. Le pouvoir cause une touche de Force 10 à la cible, causant D4 Blessures/dégâts si elle blesse.

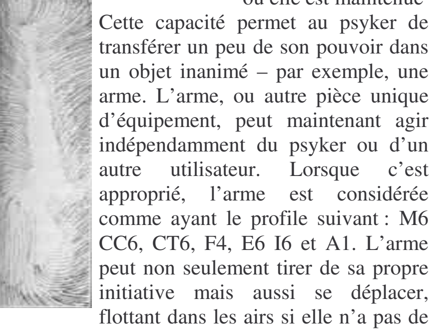
Telekinesis – telekinesis 2
Niveau 2 3 psi-points

En utilisant cette version améliorée de *Telekinesis*, un psyker peut déplacer n'importe quels objets qui ne sont pas fixés ou maintenus et pesants moins de 10 kilos au total et jusqu'à une distance de 6". La capacité a une portée de 12". L'objet peut aussi flotter en l'air ou léviter. Un groupe d'objets peut être utilisé comme une attaque de projectiles faisant une touche de Force 3 et D4 Blessures en cas de réussite.

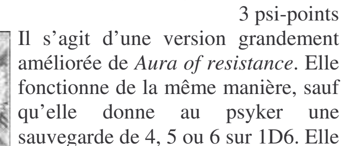
Telepathy – telepathy 2
Niveau 2 3 psi-points

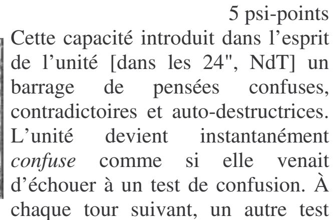
Il s'agit d'une version plus puissante de la capacité *Telepathy* de premier niveau. Elle permet à un psyker d'établir un contact réciproque momentané entre lui-même et un autre individu dans les 24". Le psyker peut à la fois envoyer et recevoir un court message d'environ 10 mots.
Exemple : Psyker – Où est le vaisseau ennemi ?
Personnage – Il est derrière le cratère. Un échange d'informations de ce genre serait impossible en utilisant la capacité *Telepathy* de premier niveau.

Teleport – teleport 2
Niveau 2 6 psi-points
Il s'agit d'une version à longue portée et plus puissante de la capacité *Teleport* de premier niveau. Elle permet à un psyker de se téléporter à une distance d'au maximum un mile (1,5 km) dans n'importe quelle direction. C'est immédiat, la figurine disparaissant et se rematérialisant durant la phase psychique de son tour. Il est capable de se téléporter au travers des murs, objets solides, etc. tant que l'épaisseur à traverser est inférieure à 1 mètre.

• CAPACITES DE NIVEAU 3

Animate weapon
Niveau 3 6 psi-points +2 par tour où elle est maintenue

Cette capacité permet au psyker de transférer un peu de son pouvoir dans un objet inanimé – par exemple, une arme. L'arme, ou autre pièce unique d'équipement, peut maintenant agir indépendamment du psyker ou d'un autre utilisateur. Lorsque c'est approprié, l'arme est considérée comme ayant le profile suivant : M6 CC6, CT6, F4, E6 I6 et A1. L'arme peut non seulement tirer de sa propre initiative mais aussi se déplacer, flottant dans les airs si elle n'a pas de moyens de déplacement. L'effet durent jusqu'au début de la phase psychique du prochain tour du psyker. Après le premier tour, le psyker doit dépenser 2 psi-points supplémentaires pour maintenir l'effet jusqu'à sa prochaine phase psychiqu. Ceci ne l'empêche pas d'utiliser d'autres pouvoirs psychiques en même temps.

Aura of recalcitrance (+3 aura)
Niveau 3 3 psi-points

Il s'agit d'une version grandement améliorée de *Aura of resistance*. Elle fonctionne de la même manière, sauf qu'elle donne au psyker une sauvegarde de 4, 5 ou 6 sur 1D6. Elle peut être combinée avec une armure pour un +3 au jet de sauvegarde.

Cause confusion
Niveau 3 5 psi-points

Cette capacité introduit dans l'esprit de l'unité [dans les 24", NdT] un barrage de pensées confuses, contradictoires et auto-destructrices. L'unité devient instantanément *confuse* comme si elle venait d'échouer à un test de confusion. À chaque tour suivant, un autre test doit être effectué jusqu'à ce que l'unité réussisse.

Cause fear
Niveau 3 5 psi-points

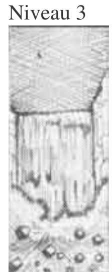
Le psyker provoque la peur dans une unité à 24". L'unité devient sujette à la peur contre tous les adversaires potentiels au corps à corps et doivent passer un test de psychologie lorsqu'elle charge ou se fait charger. L'unité a droit à un jet de sauvegarde psychique pour savoir si la capacité fonctionne ou pas.

Destroy aura
Niveau 3 4 psi-points

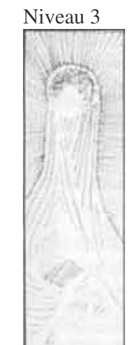
Cette capacité permet au psyker d'attaquer directement un autre personnage ayant une aura de niveau 1 ou 2. La portée maximale est de 24". Le personnage ne reçoit pas de jet de sauvegarde psychique et l'aura est instantanément dissipée. Notez que cette capacité n'affecte pas les auras de niveau supérieur.

Mental blitz – mental attack 3
Niveau 3 6 psi-points

Il s'agit d'une version très puissante de *Mental bolt*. Mental blitz permet au personnage d'attaquer directement l'esprit de sa cible avec un projectile d'énergie mentale. Les restrictions de cible d'un tir normal s'applique. La portée maximale est de 24". Aucun jet pour toucher n'est nécessaire, le projectile touche automatiquement, causant une touche de Force 6 faisant D6 Blessures. Un jet de sauvegarde psychique est autorisé, mais pas de sauvegarde d'armure.

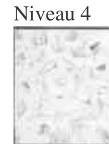
Rout
Niveau 3 6 psi-points

Cette capacité est l'inverse de *Rally*. Le psyker forme un bref lien télépathique avec l'unité ciblée, instillant une peur et une panique irraisonnée dans leur esprit. Cette capacité est utilisée contre une unité entière. La portée maximale est de 24". L'unité est automatiquement démoralisée si elle échoue son jet de sauvegarde psychique, de la même manière que si elle avait perdu un combat au corps à corps. Cela n'affecte aucune autre unité, pas même celles engagées dans le même combat que l'unité démoralisée.

Tranfert aura
Niveau 3 5 psi-points
Une aura ne peut être créée que par un psyker et seulement pour lui-même. Cependant, cette capacité permet de transférer une aura existante à n'importe quel personnage à 2".

Telekinesis – telekinesis 3
Niveau 3 6 psi-points

En utilisant cette version grandement améliorée de la capacité *telekinesis*, un psyker peut déplacer n'importe quels objets (tant qu'ils ne sont pas retenus) ayant un poids total ne dépassant pas celui d'un véhicule léger. La capacité a une portée de 24" et la distance de déplacement est de 12" max. Si elle est utilisée contre un véhicule léger, ce dernier doit tester pour vérifier s'il n'est pas hors de contrôle. L'objet peut aussi être maintenu en l'air. Un groupe d'objets disparates peut être utilisé comme une attaque de projectiles causant une touche de Force 5 et D6 Blessures.

Telepathy – telepathy 3
Niveau 3 6 psi-points
Cette capacité permet au psyker d'établir une connexion à double-sens entre lui-même et un autre individu à 24" ou moins. Ils restent en contact aussi longtemps qu'ils le désirent, mais le lien est brisé si l'un d'entre eux perd un Point de Vie.

• CAPACITES DE NIVEAU 4

Aura of invulnerability – aura +4
Niveau 4 8 psi-points

Il s'agit de la version la plus puissante de *Aura of Resistance*. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que l'aura de niveau 1 si ce n'est que le psyker obtient une sauvegarde de 3, 4, 5 ou 6 sur un D6. Il est possible de la combiner avec une armure pour un +4 à la sauvegarde.

Change allegiance
Niveau 4 8 psi-points

Cette capacité permet au psyker d'altérer profondément la personnalité de l'unité ou personnage ciblé, modifiant ses motivations et sa loyauté. Cette capacité a une portée de 24". La cible a droit à un jet de sauvegarde psychique. Si elle est affectée, la cible change de camp pour le reste de la journée, et peut maintenant être contrôlée par le joueur comme s'il s'agit d'une de ses propres unités/personnages.

Cure wounds
Niveau 4 10 psi-points par PV

Cette capacité peut être utilisée par le psyker pour se soigner lui-même ou un personnage qu'il touche. Un Point de Vie est automatiquement régénéré pour chaque 10 psi-points utilisé. Cette capacité ne fonctionne pas sur une créature tuée.

Limbo
Niveau 4 8 psi-points



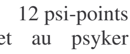
Cette capacité permet au psyker de dissoudre la partie physique de son être, devenant un fantôme. Il est ainsi absorbé dans l'univers psychique, incapable d'agir sur le univers réel ni même de réaliser ce qu'il s'y passe. Le psyker reste dans cet état éthéré pendant D6 jours, après lesquels il se rematérialise n'importe où dans l'univers. Il peut aussi rester sous forme de fantôme, se laissant dériver sur les vents psychiques aussi longtemps qu'il le désire. L'utilisation de cette capacité affaiblit le psyker. À chaque fois qu'elle est utilisée, 1D6 points sont retirés de son total de niveau psychique de manière permanente.

Mental blast – mental attack 4
Niveau 4 10 psi-points



Il s'agit de l'attaque mentale la plus puissante, qui permet d'attaquer directement l'esprit de sa cible avec un projectile d'énergie mentale, comme un coup de poing psychique. Les restrictions de cible sont les mêmes que pour un tir normal. La portée maximale du *Mental Blast* est de 24". Il n'y a pas besoin de faire de jet pour toucher, le coup touche automatiquement sa cible, causant une touche de Force 8. Si le coup blesse, il fait 1D6 Blessures. Un jet de sauvegarde psychique est autorisé mais pas les sauvegarde d'armure.

Stasis
Niveau 4 12 psi-points





Cette capacité permet au psyker d'altérer les lois de l'espace et du temps, créant temporairement une zone de stase comparable à celle d'une grenade à stase. La portée est de 24", et l'aire d'effet a un rayon de 2". Les figurines échouant à leur jet de sauvegarde psychique à l'intérieur de la zone affectée restent en stase pendant une période d'environ 24 heures, et ne peuvent rien faire pendant ce temps. Les autres figurines ne peuvent pas faire feu ou se déplacer au travers de la zone de stase durant cette période.

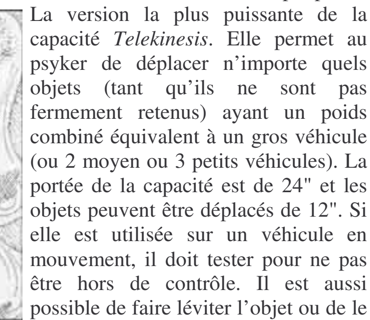
Strenght of mind
Niveau 4 6 psi-points

Cette capacité canalise l'énergie psychique vers



l'esprit du psyker, lui permettant d'augmenter l'une de ses caractéristiques personnelles (Cd, Int, Cl et FM) de 1. Il est possible de dépasser la limité théorique de 10. L'effet dure le reste de la journée et se dissipe le lendemain matin. On ne peut pas utiliser plusieurs fois de suite cette capacité : tant qu'une caractéristique est améliorée par cette capacité, cette dernière ne fonctionne plus.

Telekinesis – telekinesis 4
Niveau 4 9 psi-points



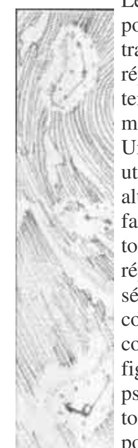
La version la plus puissante de la capacité *Telekinesis*. Elle permet au psyker de déplacer n'importe quels objets (tant qu'ils ne sont pas fermement retenus) ayant un poids combiné équivalent à un gros véhicule (ou 2 moyen ou 3 petits véhicules). La portée de la capacité est de 24" et les objets peuvent être déplacés de 12". Si elle est utilisée sur un véhicule en mouvement, il doit tester pour ne pas être hors de contrôle. Il est aussi possible de faire léviter l'objet ou de le laisser flotter dans l'air. Un assortiment d'objets divers utilisés comme une attaque de projectiles provoque une touche de Force 7 causant 1D10 Blessures.

Telepathy – telepathy 4
Niveau 4 8 psi-points



Cette capacité permet au psyker d'établir un contact réciproque entre lui-même et n'importe quels individus dans un rayon de 24". Les individus restent en contact pendant aussi longtemps qu'ils le désirent, mais le lien est rompu si l'un d'entre eux subit une blessure.

Temporal distort
Niveau 4 12 psi-points



Le psyker peut utiliser ses pouvoirs pour créer une perturbation dans la trame de la réalité, causant des répétitions et des négations du flux temporel. Un individu talentueux peut manipuler ceci à son avantage.
Une fois que cette capacité est utilisée, le joueur du psyker peut altérer la séquence de jeu de l'une des façons suivantes. À la fin de ce tour, toutes les figurines de son camp peut répéter n'importe quelle partie de la séquence de jeu (déplacement, tir, corps à corps ou psychique). Si les corps à corps sont répétés, seuls les figurines du même camp que le psyker peuvent attaquer. Durant le tour de l'adversaire, il est aussi possible pour le psyker de faire manquer une partie de la séquence de jeu à toutes les figurines adverses. Si la phase de corps à corps est manquée, les figurines de l'adversaire ne peuvent attaquer, mais celles du camps du psyker le peuvent.



• LES MUTANTS

Depuis le vingtième siècle, l'humanité a souffert de mutations constantes à cause de son exposition à divers types de pollutions radioactives et chimiques qui ont endommagé son patrimoine génétique. Des guerres nucléaires ravagèrent de nombreux mondes durant le Moyen Age Technologique et l'Ere des Luttes qui suivit. En conséquence, le patrimoine génétique de l'homme est beaucoup moins stable que durant l'ère pré-atomique et les mutations sont fréquentes. Les familles sans mutations peuvent raisonnablement espérer courir un risque de 5% de donner jour à un petit mutant. Parmi les parents mutants le taux de 90%. Les mêmes facteurs affectent les extraterrestres, bien qu'ils soient plus ou moins susceptibles de développer des mutations que les humains.

La situation des mutants dans l'Imperium varie d'un monde à l'autre. Sur la majorité des monde primitifs ou médiévaux, ils sont tués sitôt nés. La majorité des mondes avancés technologiquement leur permette de vivre, mais rarement de jouir de tous leurs droits de citoyen. Sur beaucoup de mondes, ils sont séparés de la population normale, mis hors-la-loi ou interdits de séjour dans certaines zones. Généralement parlant, ils forment une immense partie opprimée de la population de l'Imperium. Leur colère provoque parfois des révoltes. Ces dernières leur permettent occasionnellement de prendre le contrôle d'une planète ou même d'un groupe de planètes durant une courte période. Cependant, les représailles sont souvent rapides et efficaces.

La mutation est vue comme une marque de déviance qui doit être supprimée. Cependant, quelques mutations n'apparaissent pas immédiatement, et dans certain cas, un mutant peut atteindre une position sociale ou militaire élevée. Lorsque cela arrive, ces individus peuvent être assez puissants pour se maintenir en place malgré que tout le monde sache ou de persistantes rumeurs.

• CREER DES MUTANTS

Vous pouvez créer un mutant en prenant n'importe quelle créature de base et ajouter un nombre de mutations déterminé comme ci-dessous. Un nombre moyen de mutations peut être sélectionné en lançant un D3. Les mutants agissent occasionnellement en groupes – éventuellement comme des pirates, des rebelles ou des bandits. Les planètes longtemps isolées peuvent développer des populations presque entièrement mutantes. Cela prend du temps de générer un groupe de ces créatures en détail mais le résultat donnera un jeu intéressant et inhabituel.

Lancez un D100 pour chaque mutation. Notez le résultat et continuez. Plusieurs mutations provoquent des changements de caractéristiques ou des règles spéciales. Cela doit être noté par le joueur concerné.

TABLE ALEATOIRE

01	Excrétion acide	51-52	Transfert de membres
02	Albinos	53	Longues jambes
03	Bras élastiques	54	Long cou
04	Membres atrophiés	55	Long nez
05	Bec	56	Piquants
06-07	Face bestiale	57	Queue massue
08	Extrémités armées	58	Super intelligence
09	Grandes oreilles	59	Corps métallique
10	Serres d'oiseaux	60	Sans esprit
11	Peau noire	61	Idiot
12	Souffle enflammé	62-63	Bras multiples
13	Peau multicolore	64	Multiplication
14	Yeux globuleux	65	Cyclope
15	Corps de feu	66	Partie de corps géante
16	Nuage de mouches	67	Tête d'épingle
17-18	Pieds fourchus	68	Tête pointue
19	Lâcheté	69	Jambes puissantes
20	Crète	70	Queue préhensile
21	Corps cristallin	71	Quadrupède/bipède
22	Nuages de gaz emp.	72	Régénération rapide
23	Enorme bruit involontaire	73	Pinces tranchantes
24	Crinière de lion	74	Visage réarrangé
25	Obésité	75	Régénération
26	Articulations sup.	76	Chair pourrissante
27	Regard démoniaque	77	Peau écailleuse
28	Extrêmement mince	78	Queue de scorpion
29	Yeux pédonculés	79	Petites jambes
30	Plumes	80	Rétrécissement
31	Face lisse	81	Voix bizarre
32	Fourrure	82	Démarche ridicule
33	Crocs	83	Crâne
34-55	Grandes cornes	84	Queue de serpent
36	Croissance anormale	85	Crachats acides
37	Sans tête	86	Crise nerveuse
38	Apparence hideuse	87	Ventouses
39	Pied unique	88	Queue
40	Puanteur horrible	89	Tentacules
41	Grosse tête	90-91	Trois yeux
42	Bossu	92	Décalage temporel
43	Regard hypnotique	93	Peau transparente
44	Illusion de normalité	94	Très agile
45	Invisibilité	95	Très rapide
46	Carapace	96	Force accrue
47	Peur irrationnelle	97	Peau verruqueuse
48	Haine irrationnelle	98	Peau de couleur vive
49	Lévitation	99	Pacman
50	Perte de membres	100	Ailes

Excrétion acide [Acid excretion]. La peau de la créature exsude un acide répulsif extrêmement puissant. La créature elle-même n'est affectée par cette vile substance, cependant, n'importe qui ou quoi d'autre sera horriblement brûlé. La créature peut combattre normalement et ses touches ont une force de +4 et les dommages qu'il cause passent de 1 à 1D6 (ou +1D6 s'il en cause déjà plus de un). Face à une barrière solide d'acier ou autre, la créature peut la faire fondre en prenant du temps - 1 tour pour 10cm d'acier trempé en moyenne.

Albinos. La créature est un albinos parfait avec une peau d'un blanc surnaturel et yeux rouge ardent. De telles créatures souffrent généralement d'une pauvre vision, particulièrement lorsque la lumière est faible. Les albinos ne peuvent jamais avoir d'infravision, même si leur race en est normalement pourvu, et ils ne peuvent pas utiliser de l'équipement d'infravision. En plus, leur yeux sont particulièrement sensibles à la lumière, et les protections oculaires photochromatique sont moins efficace que normalement. Leur jet de sauvegarde contre les éblouissements a toujours un malus de un, par exemple : une sauvegarde normale de 5, 6 passe pour les albinos à 6.

Bras élastiques [Arms elongate at will]. La créature possède un système complexe de ligaments et de muscles à la place des os normaux des bras. Cette singulière disposition permet au mutant d'allonger ces bras d'une distance de 1+D6" dans le but de faire un seule attaque au corps à corps. La victime ne peut pas répliquer. Une fois l'attaque exécutée, les bras se rétractent immédiatement et la cible est libre de bouger, tirer, etc. normalement.

Membres atrophiés [Atrophied limbs]. Cette mutation affecte les membres et/ou la tête. Les parties du corps affectées sont formées imparfaitement et inutilisables. Lancez 1D6 pour voir combien de parties sont déformées.

1-3 = 1 3-5 = 2 6 = 3 Lancez 1D6 pour déterminer quelles sont les parties affectées.

1	Tête.	La créature a une petite tête stupide (voir Idiot [Moronic]).
2-4	Bras.	Un bras est inutilisable.
5-6	Jambe.	Une jambe est inutilisable. Une créature avec une seule jambe ne peut bouger qu'à sa moitié de son mouvement. Une créature sans jambes est immobile.

De l'atrophie de membres résulte généralement une perte de coordination et d'équilibre. Pour chaque membre en moins, la créature perd un point en initiative. La perte de membres indique aussi une plus large déficience. Pour représenter ça, réduisez l'Endurance de la créature d'un point tous les deux membres perdus.

Bec [Beaked]. La créature a un bec en corne comme celui d'un oiseau. Au corps à corps, la créature gagne un unique attaque à sa force normale. Cela ne compte pas comme une attaque improvisée.

Face bestiale [Bestial face]. Cette mutation change la structure du visage et le fait ressembler à celui d'une bête. C'est extrêmement fréquent parmi les mutants humains et cela a donné naissance à la sous-race des hommes-bêtes. A part le fait d'être particulièrement dégouttante, cette mutation n'apporte ni bonus ni malus.

Extrémités armées [Beweaponed extremities]. Les bras de la créature ou ses membres préhensiles normaux sont des sortes de massue, toujours terminés de nodules à pointes ou osseux exposés. Malgré que cela rende la créature incapable d'utiliser des armes normales, ce sont d'excellentes armes de corps à corps. De fait, elle ne comptera jamais comme utilisant des armes improvisées au combat.

Grandes oreilles [Big ears]. Cette mutation affecte le tissu des oreilles qui deviennent si enflées et proéminentes quelles ressemblent à celles d'un éléphant. C'est plutôt un inconvénient modéré mais il rend impossible le port d'un casque ! En revanche, l'audition de la créature devient plus fine, tant et si bien que les plus petits bruits peuvent être facilement détectés. La créature compte comme étant équipée d'un bio-scanner sensible à toutes les sources animales de sons.

Serres d'oiseau [Birds feet]. La créature souffre d'une mutation qui lui a donné des serres écaillés comme celles des oiseaux. Cela ne confère aucun avantage ou inconvénient mais ce n'est pas très esthétique.

Peau noire [Black skinned]. C'est une mutation anormale affecte la structure de la peau. Toute lumière atteignant la peau est complètement absorbée, sans en réfléchir la moindre partie. La créature semble être seulement une forme noire, sans qu'aucun détail ou structure n'apparaissent à l'intérieur d'elle. Cela n'a pas d'effet sur la créature sinon qu'elle est totalement invisible dans le noir.

Souffle enflammé [Breathes fire]. Cette terrible mutation permet à la créature de cracher des flammes. Ce souffle enflammé peut être utilisé au corps à corps ou à une distance maximum de 8". La force de cette attaque est la même que celle du mutant. Une attaque réussie cause une blessure.

Peau multicolore [Brightly patterned skin]. La créature a une peau de couleur vive, rayé, à pois ou multicolore, etc. De telles mutations sont surprenantes et même parfois séduisante, mais c'est seulement superficiel. Il n'y a pas d'avantages ou d'inconvénients particuliers.

Yeux globuleux [Bulging eyes]. Ce mutant a d'immenses yeux globuleux comme ceux d'une grenouille. En dehors de l'aspect étrange, cette mutation donne l'infravision aux créatures qui ne l'avaient déjà.

Corps de feu [Burning body]. La chimie du corps de la créature est distordu d'une manière particulièrement étrange et anormale, la peau brûle constamment. Une créature avec une telle mutation est invulnérable aux flammes normales et ne subit que la moitié des dommages normaux des armes à énergie (laser, plasma, fuseurs).

Les demi-blessures peuvent être résolues en lançant 1D6 : un score de 1 à 3 indique qu'il n'y a pas de blessure subie tandis qu'un score de 4 à 6 donne une blessure. Au corps à corps, l'immense corps en flamme de la créature cause malaise et panique chez les adversaires qui doivent déduire 2 à leur jet de dé "pour toucher". Toutes les blessures causées par le mutant infligent automatiquement une blessure de plus que la normale.

Nuage de mouches [Cloud of flies]. Cette mutation est particulièrement déplaisante, elle affecte la peau dont les chairs deviennent molles et se putréfient. La créature est entourée en permanence par un nuage tourbillonnant de mouches qui vivent dans ce peu ragoûtant abri. Non seulement les mouches se nourrissent de cette masse de semiliquide mais en plus elles y pondent leurs œufs et des asticots peuvent être vu rampant sous la peau. Les mouches offrent cependant un avantage, les adversaires au corps à corps sont désorientés et souffrent d'un malus de 1 "pour toucher" à cause des mouches qui se rassemblent autour de leurs bouches, se posent dans des yeux et pénètrent dans leur nez.

Pied fourchu [Cloven feet]. C'est une autre mutation courante chez les hommes-bêtes. La créature a des pieds fourchus comme ceux d'un bouc. En plus, les jambes sont toujours velues et parfois le torse entier peut être comme celui d'un bouc.

Lâcheté [Cowardice]. La créature est une poule mouillée génétique ! Cela la rend incapable d'entrer en corps à corps de son propre chef et si elle est chargée, elle se sauve dès que possible.

Crête [Crest]. Le mutant a une grande crête comme celle d'un oiseau. Les mutations de cette sorte miment certains styles de coiffures populaires dans les mondes-ruches, et n'agissent pas toujours en la défaveur du porteur.

Corps cristallin [Crystalline body]. Le corps de la créature semble être fait de verre vivant. Il est solide mais flexible. L'endurance de la créature est augmenté d'un point. En même temps, ses points de vie sont réduits à un maximum de 1. Toutes les sauvegardes de la créature sont abaissées d'un point, par exemple un sauvegarde de 5 ou 6 devient une sauvegarde de 6.

Nuages de gaz empoisonnés [Emits clouds of poisonous gas]. La créature émet des gaz toxiques par un ou plusieurs de ses orifices corporels. Chaque nuage est représenté par un marqueur de 2" de rayon. La créature peut émettre un seul nuage durant un tour sur un 5 ou 6 sur un 1D6. Jusqu'à 1D6 nuages peuvent être exsudés pour la partie (le MJ peut changer la taille et la fréquence des nuages de gaz – si la créature est particulièrement grande par exemple). Le nuage se déplace d'un D6" par tour dans une direction aléatoire, ou en suivant le sens du vent. Il y a 5 différents types de gaz. Jetez pour chaque nuage émit.

1-2	Gaz empoisonné.	Tue automatiquement par inhalation. Tous les modèles qui subissent une touche sont tués. Comptez une CT3 pour ce gaz et tous les autres.
3	Gaz paralysant.	Paralyse automatiquement par inhalation. Tous les modèles qui subissent une touche sont paralysés et ne peuvent rien faire. Ils retrouvent leurs moyens sur un 6 sur 1D6 au début de leur tour.
4	Gaz nocif.	Cause des maladies et des étourdissements. Toutes les figurines affectées doivent soustraire 1 à tous leurs dés pour le reste de la partie.
5	Nuage d'huile noire.	Il est impossible de voir à travers – même pour ceux dotés d'infravision.
6	Gaz hallucinogène	Lancer sur la table du gaz hallucinogène.

Enorme bruit involontaire [Enormous involuntary noise]. C'est une mutation singulière et particulièrement embarrassante qui affecte le système digestif. Régulièrement, la créature produit un bruit involontaire et inopiné très puissant. Cela arrive sur un 6 sur un D6 à chaque tour. Si la figurine est un membre d'une unité, ses compagnons sont habitués à cette singularité et ne sont pas affectées par ces curieux rôts, gloussements, grondements, etc. Les autres créatures dans les 6" seront effrayées par ce bruit soudain et soustrairont -1 à tous leur jet de dé pendant ce tour.

Crinière de lion [Enormous leonine mane of hair]. La créature porte une énorme crinière de poils comme celle d'un lion.

Obésité [Enormously fat]. Cette mutation affecte le métabolisme de la créature qui devient énormément grosse et boursouflée. Cette mutation affecte les ogres dans une certaine mesure, mais à cette forme la plus extrême est associée des inconvénients. Ces individus occupent le double de l'espace normal (ils compte comme 2 passagers pour un véhicule). Un tel mutant qui essaie de passer pour une porte ou une écoutille de taille normale reste coincé sur un résultat de 4,5 ou 6 sur 1D6 et peut seulement se libérer sur un 6 sur 1D6.

Regard démoniaque [Evil eye]. Cette mutation bizarre rend la créature capable d'effectuer une seule attaque par son regard à la place d'un tir normal. Le regard a une portée de 4" - la créature doit lancer un dé "pour toucher" comme s'il tirait. S'il touche, le karma de la cible est sévèrement perturbé. Il souffre de -1 à tout ses jets de dé pendant le reste de la partie.

Articulations supplémentaires [Extra joints]. Cette mutation dote les membres (bras ou jambes) de la créature d'articulations supplémentaires. Malgré le fait que l'individu apparaît plutôt bizarre, cela ne confère aucun réel avantage/inconvénient sauf pour les relations sexuelles.

Extrêmement mince [Extremely thin]. La créature est anormalement mince et émaciée, les os saillent sous la peau, les cotes ressortent comme les touches d'un piano et les yeux sont drôlement exorbités. De telles créatures voit leur force réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) et sont impossibles à habiller dans les magasins.

Yeux pédonculés [Eyestalks]. Cette mutation prive la créature de ces yeux normaux, les remplaçant par des yeux pédonculés comme ceux des crabes. De telles créatures ne peuvent pas utiliser les équipements standards d'infravision ou les protections photochromatiques.

Plumes [Feathered hide]. Cette mutation affecte la peau de la créature. Elle est couverte de plumes, toujours de couleurs voyantes, et peut avoir des vestiges d'ailes entre les bras et le corps.

Face lisse [Featureless face]. Cette sinistre mutation fait que la créature n'a pas du tout de traits faciaux. De telle créatures sont aveugles. Elles sont forcées de manger et de respirer par d'autres orifices, toujours situés dans quelques parties du corps cachées ou embrassantes.

Fourrure [Furry]. Le corps de la créature est couverte d'une longue et épaisse fourrure. Si elle a déjà de la fourrure à l'état naturel, le mutant en a encore plus. Toutes ses caractéristiques et même sa forme générale sont complètement masquées.

Crocs [Great fangs]. La créature a d'immenses crocs. Ils sont si grands que la créature peut les utiliser au corps à corps sans compter comme une arme improvisée.

Grandes cornes [Great horns]. Cette mutation est très commune parmi les hommes-bêtes. D'immenses cornes pointues se dressent du crâne de la créature de manière menaçante. Cela confère les mêmes avantages que les crocs.

Croissance anormale [Growth]. Une croissance anomale affecte le corps de la créature, il devient D3+1 fois plus grand que la normale. Les caractéristiques sont augmentées comme il suit :

Croissance	M	CC	F	E	PV	I
x2	x1.5	-	+2	+1	x1.5	-1
x3	x2	-1	+3	+2	x2	-3
x4	x2.5	-2	+4	+3	x2.5	-5

Sans tête [Headless]. La créature n'a pas de tête visible, tous les organes et les fonctions normales de la tête sont inclus dans le torse.

Apparence hideuse [Hideous appearance]. Cette mutation rend la créature si dégouttante quelle cause la peur à toutes les créatures intelligentes (int 5 ou plus).

Pied unique [Hopper]. La créature a un seul immense pied et se déplace en sautillant. Cela n'affecte pas son mouvement mais il lui est impossible de monter des échelles.

Puanteur horrible [Horrible stench]. Le métabolisme de la créature est distordu, il produit une variété d'odeurs fétides et déplaisantes. Lancer 1D6 pour établir la portée de l'odeur en pouces. Toutes les figurines à cette portée subissent un malus de un à tous leurs jets. Les membres de l'unité de la créature sont immunisés, ils se sont habitués à l'horrible odeur.

Grosse tête [Huge head]. La créature a une grosse tête comme un ballon qui oscille de manière ridicule au sommet ses épaules déformées. Son Intelligence est augmenté d'un point.

Bossu [Hunchback]. Le mutant a une terrible, laide et peu discrète bosse au milieu de son dos. Bien que qu'elle représente un gros inconvénient pour son tailleur, cette mutation n'affecte aucunement les capacités combattantes de la créature.

Regard hypnotique [Hypnotic gaze]. Ce pouvoir très spécial rend la créature capable de pétrifier un ennemi une fois par tour. La portée maximum de ce pouvoir est de 12". La victime doit faire une sauvegarde avec sa Force Morale (FM), nécessitant un score égal ou inférieur à cette caractéristique avec 2D6. Si elle rate, la figurine est pétrifiée et ne peut rien faire jusqu'à ce qu'elle soit délivrés par le mutant. La délivrance est automatique si le mutant se déplace à plus de 12" ou s'il essaie de pétrifier un autre ennemi.

Illusion de normalité [Illusion of normality]. Le mutant a au moins une autre mutation, mais il apparaît parfaitement normal. Cette apparence est gardée jusqu'à ce que la créature soit touchée, sa véritable forme devient alors apparente.

Invisibilité. Grâce à quelques phénomènes de la structure cellulaire, ce mutant est invisible. Le MJ doit noter avec attention la place la figurine en tout temps. C'est seulement en utilisant de l'équipement ou en portant des choses que la créature se démasquera.

Carapace [Iron hard skin]. La créature a une peau dure, chitineuse, toujours verruqueuse ou écailleuse. Elle lui confère une sauvegarde basique de 5 ou 6 sur 1D6, ou ajoute 2 points à sa sauvegarde d'armure normale.

Peur irrationnelle [Irrational fear]. Ce mutant souffre de sévères désordres mentaux qui le rendent sujet à la peur envers une des choses suivantes (D6).
1. Toutes créatures plus grandes que lui
2. Toutes les créatures extraterrestres
3. Toutes les créatures de sa propre race
4. Les créatures faisant du bruit ou tirant avec armes
5. Les plantes
6. Les autres mutants

Haine irrationnelle [Irrational hatred]. La créature a un désordre mental similaire à la peur irrationnelle mais qui se manifeste par de la haine. Utilisez la même table pour savoir ce que la créature hait.

Lévitation. La créature peut léviter à un 1m du sol et peut aussi se déplacer horizontalement de son mouvement normal.

Perte de membres [Limb loss]. La créature perd un ou plusieurs de ses membres comme ci-dessous. Lancez un D4 :

1	Les deux bras
2	Les deux jambes
3-4	Un bras

Transfert de membres [Limb transference]. C'est une mutation fréquente. La créatures a des membres inter-changés. Comme les membres, les traits du visage peuvent être affectés. Déterminez combien de parties sont affectées avec un D6.

1-4	1 partie
5	2 parties
6	D3+1 parties

Déterminez quelles sont les parties affectées avec un D10 :

1-2	Tête
3	Yeux
4	Bouche
5-7	Bras
8-10	Jambe

Déterminez la nouvelle localisation de la partie déplacée :

1	Tête	6	Aine
2	Poitrine	7	Coude
3	Dos	8	Genou
4	Estomac	9	Main
5	Hanche	10	Pied

Longues jambes [Long legs]. La créature a des jambes immensément longues. Cela peut être avantageux dans certaines situations, permettant à la créature de traverser les terrains difficiles et très difficiles avec seulement la moitié des pénalités normales.

Long cou [Long neck]. La créature a un long cou comme celui d'une girafe.

Long nez [Long nose]. Cette mutation dote la créature d'un gros nez bulbeux, d'un nez extrêmement long ou d'un groin.

Piquants [Long spines]. Le corps de la créature est couvert de longues épines ou piquants. Tous ses adversaires au corps à corps se trouveront en difficulté et devront soustraire 1 à leurs jets "pour toucher".

Queue-massue [Mace tail]. La créature a une queue, toujours terminée par des bosses ou des pointes comme celle de certains dinosaures. Elle peut être utilisée en corps à corps, donnant une attaque additionnelle de la Force normale de la créature.

Super intelligence [Massive intellect]. Cette mutation monte l'Intelligence de la créature à 10. Cela ne respecte pas les niveaux maximum normaux. Le mutant peut souffrir d'un bombement perceptible de la région crânienne.

Corps métallique [Metal body]. La peau de la créature est formée d'une sorte de métal déposé naturellement la rendant très résistante. La créature a un bonus de 1 en Endurance.

Sans esprit [Mindless]. Le mutant est totalement dépourvu de cerveau. Il obéira à la commande de n'importe qui dans les 4" – habituellement le plus proche mais tirer au hasard si deux sont à portée égale. La créature est trop abrutie pour être affectée par des menaces psychologiques. Son Intelligence est de 0.

Idiot [Moronic]. La créature est congénitalement stupide. Son score d'intelligence reste normal, mais chaque fois qu'elle tente d'utiliser une pièce d'équipement, elle doit tester pour voir si la tache est accomplie correctement. Cela s'applique même aux objets les plus simples – dont les poignées de porte, les épées, les boutons,… Dans certaines conditions, la créature est complètement incapable d'ouvrir un carton de lait ou un yogourt.

Bras multiples [Multiple arms]. La créature est pourvue de bras supplémentaires. Cela la rend capable de porter et d'utiliser des armes d'assaut additionnelles. Cependant, elle ne peut faire tirer qu'une seule de ses armes par tour.

1-4	2 bras supplémentaires
5-6	4 bras supplémentaires

Multiplication. Cette mutation bizarre rend la créature capable de se diviser en deux ou plusieurs entités pour un temps limité. Cela peut arriver seulement dans les moments de stress – si la créature est touchée par exemple. Dans de tels cas lancez un D6, un score de 6 indique que la créature se sépare en 1D6 parties additionnelles, toutes identiques à l'original. Tout l'équipement personnel, les vêtements et les armes sont aussi dupliqués. A la fin d'un D6 tours, les créatures se réunissent en un seule entité à un point équidistant entre toutes les parties. Aussi longtemps qu'une partie survie, le mutant est restauré en pleine santé. La duplication ne peut survenir qu'une seule fois par bataille.

Cyclope [One eye]. Cette mutation donne à la créature un seul grand œil comme un cyclope. Sa vision est toujours bonne, mais tous ses tirs deviennent plus difficiles. Les tirs effectués au-delà de la courte portée souffrent d'un malus de 1 au jet "pour toucher".

Partie de corps géante [Overgrown body part]. Lancez 1D10 pour déterminer la partie affectée.

Jet	Partie	Grandissement (D6)		Bonus (s'il y en a)
1	Bras (1)	1-2	x2	Aucun
		3-4	x3	Force +1
		5-6	x4	Force +2, Initiative -1
2	Bras (2)	1-2	x2	Force +1
		3-4	x3	Force +1, Attaque +1
		5-6	x4	Force +2, Attaque +1, Initiative -1
3	Jambe	1-2	x2	Mouvement /2



		3-4	x3	-1 en CC et Mouvement /2
		5-6	x4	-2 en CC et Mouvement /2
4	Jambes	1-2	x2	Mouvement augmenté de 50%
		3-4	x3	Mouvement augmenté de 100%
		5-6	x4	Mouvement augmenté de 150%
5	Tête	1-2	x2	Aucun
		3-4	x3	Initiative -2
		5-6	x4	Initiative -4
6	Main	1-2	x2	Pas d'effet
		3-4	x3	Pas d'effet
		5-6	x4	Force +1, Initiative -2
7	Mains	1-2	x2	Pas d'effet
		3-4	x3	Force +1, Initiative -1
		5-6	x4	Force +1, Initiative -2
8	Pieds	1-2	x2	Mouvement -½" et Initiative -1
		3-4	x3	Mouvement -1" et Initiative -2
		5-6	x4	Mouvement -2" et Initiative -3
9	Pied	1-2	x2	Initiative -1
		3-4	x3	Mouvement +1" et Initiative -2
		5-6	x4	Mouvement +1½" et Initiative -3
10	Torse	1-2	x2	Force +1
		3-4	x3	Force +1, Endurance +1, Mouvement -1"
		5-6	x4	Force +1, Endurance +1, PV+1 et M/2

Tête d'épingle [Pin head]. La créature a une toute petite tête tout juste assez grande pour porter son visage ratatiné. Son Intelligence est réduite d'un point.

Tête pointue [Pointed head]. La tête de la créature est pointue à tel point qu'il lui est difficile de trouver un casque décent. Cela affecte son intelligence, qui est réduite de 1.

Jambes puissantes [Powerful legs]. La créature a d'immenses jambes de kangourou et peut sauter une distance équivalente à son mouvement normal en longueur ou en hauteur. Le mouvement normal (en sautillant) n'est pas affecté.

Queue préhensile [Prehensile tail]. La créature a une queue mobile, facilement capable de manipuler une arme de corps à corps additionnelle.

Quadrupède/bipède [Quadrupedal/bipedal]. Si la créature est normalement bipède, elle devient quadrupède, perdant l'usage de ses bras. Si elle est normalement quadrupède, elle devient bipède et gagne l'usage de bras.

Régénération rapide [Rapid regeneration]. C'est une mutation très utile qui affecte les fonctions métabolique de la créature et sa capacité à se soigner elle-même. Cette mutation n'affecte que les créatures ayant plusieurs Points de Vie à leur profil. Si une telle créature subit une blessure, elle retrouve automatiquement un PV par tour jusqu'à atteindre son score initial. Cette capacité ne peut plus être utilisée une fois arriver à 0 PV – dans ce cas, la créature est morte et ne peut plus régénérer.

Pinces tranchantes [Razor sharp claws]. La créature a de solides pinces qui peuvent être utilisées au corps à corps à la place d'une autre arme. Le mutant ne comptera jamais comme utilisant une arme improvisée en corps à corps

Visage réarrangé [Rearranged face]. Les traits de la créature sont tout mélangés – les yeux peuvent être sous la bouche, le nez sur le front, la bouche positionnée verticalement, etc.

Régénération. C'est une mutation similaire à celle appelée "régénération rapide", bien qu'elle ne soit pas aussi efficace. Elle ne peut affecter que les créatures avec plusieurs points de vie. Si le mutant souffre de la perte de Points de Vie, mais qu'il lui en reste encore au moins un, il peut régénérer une blessure au début de son tour. Lancer 1D6 – si le score est 5 ou 6 une blessure est régénérée, autrement, il n'y a aucun changement mais la créature peut essayer à nouveau au prochain tour. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé par une créature avec zéro Point de Vie – dans ce cas, elle est morte et au-delà de toute régénération.

Chair pourrissante [Rotting flesh]. Cette mutation cause le pourrissement de la chair de la créature elle-même. C'est d'une vue écœurante et la créature dégage une odeur insoutenable. Il lui manque des orteils et des doigts, son visage est méconnaissable et ses organes internes apparaissent à travers la peau affaiblie. Le mutant souffre de –1 en initiative, -1 en Force et -1 en Endurance.

Peau écailleuse [Scaly skin]. La peau de la créature est écaillée comme celle d'un reptile. Sur un 4+ sur 1D6, elle est dure et cornée, ce qui ajoute +1 à l'Endurance.

Queue de scorpion [Scorpion tail]. La créature a une queue comme celle d'un scorpion, équipée d'une pointe barbelée. Elle peut être utilisée en corps à corps pour donner une attaque supplémentaire avec une force d'un point plus haute que celle de la créature.

Petites jambes [Short legs]. Les jambes de la créature sont improbablement courtes. Tous les terrains difficiles et très difficiles double la pénalité de mouvement pour ce mutant.

Rétrécissement [Shrink]. La créature est rétrécie et généralement petite et ratatinée. Pour déterminer l'étendue de la malformation, lancez un D3+1, le résultat donne la taille du mutant en fraction de la créature normale - 2 = ½ , 3 = ⅓, 4 = ¼. Consultez la table pour l'effet. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 1.



Taille	Mvt	Force	Endurance	PV	Initiative
½	-½	-1			+1
⅓	-1	-1	-1	-1	+2
¼	-1½	-2	-2	-2	+3

Voix bizarre [Silly voice]. Le mutant parle avec une voix criarde, bègue, tonitruante ou d'une autre manière peu courante.

Démarche ridicule [Silly walk]. L'extrême maniérisme de la technique déambulatoire de la créature rend sa démarche ridicule.

Crâne [Skull face]. La créature a une tête en forme de crâne.

Queue de serpent [Snake tail]. Ce mutant a une queue terminée par une tête de serpent. Avec une telle queue, la créature peut avoir une attaque additionnelle au corps à corps avec sa force normale.

Crachat acide [Spits acid]. Cette mutation inhabituelle permet à la créature de cracher un acide corrosif. Cela peut être utilisé en corps à corps comme une attaque additionnelle avec une force de +2 et un modificateur de svg de –2.

Crise nerveuse [Subject to fits]. Le mutant est sujet à des crises dues au stress. Quand il est chargé, il doit faire un test de Calme (Cl). Lancez 2D6 – si le score est égal ou inférieur que sa caractéristique tout se passe bien. Si le score est supérieur, le test est raté et cela déclenche une crise compulsive le rendant totalement inefficace jusqu'à ce qu'un 6 sur 1D6 soit obtenu au début d'un des rounds suivants.

Ventouses [Suckers]. Le corps et les membres de la créature sont entièrement couverts de puissantes ventouses. Le mutant peut utiliser ses ventouses au corps à corps pour attacher son adversaire à lui-même, ce qui est automatique lorsqu'il réussit une touche (qu'elle blesse ou non). Une fois le mutant attaché, il double son nombre d'attaque tandis que l'adversaire ne peut pas en faire du tout. L'adversaire peut essayer de se délivrer en lançant un dé "pour toucher" comme s'il faisait une attaque et s'il réussit, il libre pour le prochain round.

Queue [Tail]. Le mutant a une longue queue.

Tentacules. A la place de ses bras, la créature a de longs tentacules. Ils fonctionnent de la même façon des organes préhensiles normaux.

Trois yeux [Three Eyes]. Cette mutation fréquente dote le mutant de trois yeux. Cela doit lui être très dur d'acheter des lunettes, mais ne fait aucune autre différence.

Décalage temporel [Timeline Slip]. Cette mutation peu courante donne à la créature la capacité de sauter littéralement dans le temps pour une brève période. Au début d'un de ses tours, le mutant peut disparaître de la table – il a "sauté" dans le temps et il réapparaîtra à la même place 1D6 tours plus tard. Le mutant contrôle son saut à un certain degré, et peut ajouter ou soustraire 1 à son dé – le résultat choisi doit être gardé secret vis à vis de son adversaire.

Peau transparente [Transparent Skin]. C'est une mutation, incontestablement parmi les plus dégouttantes, affectant la peau et les tissus organiques de la créature. Ceux-ci sont complètements transparents, les organes les plus profonds peuvent être vu pulsants et battants. En fait, c'est assez déconcertant !

Très agile [Very Agile]. La créature est étonnamment rapide et agile. Elle gagne +2 attaques et peut ajouter 1 point à sa sauvegarde pour tenir compte de sa mobilité additionnelle.

Très rapide [Very Fast]. Cette créature peut effectuer des actions avec une vitesse incroyable – dégainer ses armes, se déplacer, faire ses lacets, etc. Pour un observateur, la créature apparaît floue car elle bouge trop vite pour que les yeux puissent suivre. La créature se déplace 4 fois plus vite que la normale (M x 4), et peut frapper 4 fois plus vite au corps à corps (A x 4).Toutes ses actions sont exécutées 4 fois plus rapidement que la normale. Une arme Mouvement ou tir peut bouger et tirer avec ¼ de la pénalité de mouvement normale. Les pouvoirs psychiques et la pensée ne sont pas plus rapides que la normale.

Force accrue [Very Strong]. La créature est fabuleusement forte pour sa race. Ajoutez 1D4 points à sa caractéristique de force. De telles créatures sont inhabituellement grandes et bien musclées, avec un buste bombé et de grandes mains. Les créatures avec +3 ou plus en Force gagnent automatiquement 1 point en Endurance..

Peau verruqueuse [Very Warty Skin]. Cette mutation affecte la peau de la créature qui se couvre de grosses et ignobles verrues.

Peau de couleur vive [Vividly Colored Skin]. Cela affecte la pigmentation de la peau. La peau peut être colorée d'une couleur vive et inhabituelle mais peut aussi être rayée, tachetée ou dessinée de façon amusante.

Pacman [Walking Head]. Cette mutation transforme la créature en une simple tête marchante avec des bras et des jambes directement attachés à son crâne surdimensionné.

Ailes [Wings]. La créature a une paire d'ailes qui peuvent être utilisées pour voler. Elles peuvent être de plumes, de peau comme celles des chauves-souris ou reptilienne. Une créature avec des ailes peut planer et n'a pas de vitesse minimum. La vitesse maximum doit être déterminé en lançant 4x2D4". Le facteur acc/dec est toujours ¼ de la vitesse maximum et le rayon de braquage, toujours de 1.

• VALEUR EN POINTS

Beaucoup de joueurs trouvent difficile d'avoir une troisième personne pour servir de MJ, et sont donc forcés de faire sans, se reposant à la place sur leur propre honnêteté et leur connaissance des règles. Bien qu'il soit simple à deux adversaires de maîtriser les mécanismes d'une bataille, mettre au point le scénario d'une partie est toujours quelque chose de complexe. Au cours d'une partie normale, c'est en grande partie au MJ de déterminer les camps, car il est le seul à connaître complètement les capacités et les objectifs des adversaires, ainsi que ce qui concerne n'importe quel obstacle, problème, ou situation particulière du scénario. Sans maître de jeu, comment s'assurer que les camps sont équilibrés ? La réponse la plus évidente réside dans l'utilisation d'un système de points : chaque créature, arme ou équipement possède un coût en points. Lorsque deux adversaires se rencontrent, il est donc possible pour chaque camp d'être composé d'un nombre de points de troupes équivalent.

• LE SYSTEME DE POINTS

Le coût en points des créatures est calculé à partir du *profil*. Les coûts en points sont fournis pour toutes les créatures listées dans le chapitre *Background*. Le profil d'un humain tel qu'il est donné ci-dessous est considéré comme étant la moyenne et a un coût de base de 5 points. Le coût en points des autres créatures est calculé à partir de cette base.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Pour calculer le coût des autres créatures, il faut prendre les caractéristiques les unes après les autres. Pour chaque caractéristique qui est supérieure au score de base, ajouter le modificateur indiqué. Pour chaque caractéristique qui est inférieure au score de base, soustraire le modificateur indiqué.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
¼	½	¼	1	1	4	¼	4	¼	¼	¼	¼

Par exemple, un Squat a le profil donné ci-dessous et un coût en points modifié comme suit.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
-¼	+½			+1		-¼		+½		+½	+½

Total : 5 - ¼ + ½ +1- ¼ + ½ + ½ + ½ = 7 ½ points.

Coût minimum en points. Le coût minimum d'une créature est 1.

Coût maximum en points. Il n'existe pas de coût maximum.

• MODIFICATEUR DE LA VALEUR EN POINTS

Les coûts calculés à partir de la formule donnée ci-dessus ont tendance à sous-évaluer les plus grosses créatures. Pour compenser cela, on applique un modificateur à toute créature dont le coût en point est supérieur à 10.

Ceci est fait avant d'ajouter les armes, l'équipement ou d'autres facteurs. Tout d'abord, arrondissez le coût à l'entier le plus proche, puis, appliquez le multiplicateur suivant.

Valeur	Multiplicateur		
11-15	1,5	61-70	7
16-20	2	71-80	8
21-30	3	81-90	9
31-40	4	91-100	10
41-50	5	Par +10 supplémentaire	+1
51-60	6		

Le résultat donne le coût en points réel de la créature et n'inclut pas les armes, l'équipement, l'armure, les véhicules ou les montures.

Les créatures volantes coûtent +5 pts, à ajouter au total (ou 10% du total en comptant les modificateurs - prendre le plus élevé des deux). Pour obtenir un nombre entier, arrondir les fractions du bonus de créature volante à l'inférieur.

Les créatures fouisseuses comme les crawlers sont sujettes au même modificateur que les créatures volantes.

Les créatures possédant des sauvegardes semblables à des sauvegardes d'armure afin de prendre en compte de la peau épaisse, etc. coûtent 0,5 points de plus par "niveau", avant que les modificateurs de sauvegarde ne soient appliqués. Ainsi, une sauvegarde à 5 et 6 coûte +1 pt.

Les montures/animaux de bât comme les chevaux ont une valeur minimum de 5 pts.

• ARMES

On considère le coût de base en points comprend aussi une arme de corps à corps. Il s'agira en général d'une épée, d'un couteau de combat, d'un gourdin, d'une baïonnette ou d'une autre arme comparable. Il ne peut pas s'agir d'un pistolet ou d'une quelconque arme ayant un effet à distance. Les autres armes, y compris les petites armes de corps à corps, coûtent des points supplémentaires. Les coûts en points sont résumés ci-dessous.

Armes		Coûts en points
De Base	Fusil d'assaut	1,5
	Bolter	2
	Arc	0,5
	Arbalète	1
	Lance-flammes	2
	Graviton	2
	Arbalète de poing	0,5
	Fusil laser	1,5
	Fuseur	7
	Mousquet	1
	Fusil à aiguilles	1
	Lance-plasma	5,5
	Fusil	1
	Catapulte shuriken [1]	10
	Fronde	0,5
De corps à corps	Pistolet antique	0,5
	Pistolet mitrailleur	1
	Pistolet bolter	1,5
	Epée tronçonneuse	1,5
	Baïonnette	0,5
	Sceptre de force	40
	Epée de force	40
	Arme à deux mains	0,5
	Lance-flammes léger	2
	Arme à une main	0,5
	Digiarme jokaero	50
	Pistolet laser	0,5
	Pistolet à aiguilles	0,5
	Neurodisrupteur	5
	Pistolet à plasma	4,5
	Hache énergétique	6
	Gantelet énergétique	15
	Epée énergétique	7
	Pistolet shuriken [2]	5
	Fusil à canon scié	0,5
	Pistolet automatique	0,5
	Epée	0,5
	Lance-toile	2
Lourde	Autocanon	35
	Transmuteur	50
	Canon à distorsion	40
	Lance-grenades	15
	Bolter lourd	15
	Lance-plasma lourd [1]	75
	Mitrailleuse	10
	Lance-toile lourd	20
	Canon laser[1]	90
	Lance-missiles	30
	Multilaser	40
	Multifuseur	50

Super Lourde	Défense laser	250
	Macrocanon	100
	Canon à Plasma	200
Grenades*/Obus	Défoliants	0,5
	Aveuglants	1
	Asphyxiants	0,5
	Antichars - normaux	2
	Antichars - puissants [1]	20
	A fragmentation	1
	Hallucinogènes	2
	P.E.M.	4
	Assomants	0,5
	A fusion	4
	A photon	1
	Plasma (1)	1
	Psyk-out (1)	10
	A radiations	4
	Cauchemar	1
	Fumigènes	0,5
	A stase	4
	Lacrymogène	0,5
	Paralysante	1
	Chimique	0,5
	Bactériologique (4)	4
	Vortex (1)	25
Mines	Comme pour les grenades pour une seule mine. Coût doublé pour miner une zone de 2"x2"	
Soutien	Bombe de barrage (1)	250
	Bombe à biobarbélés (1)	85
	Faisceau disruptif (1)	35
	Holographes (1)	10
	Balise autodirectrice (1)	20
	Missile à mines (1)	50+ (10 x type)
	Missile (1)	50+ (type x taille)
	Missile éclairant (1)	10
	Bombe à Plasma (1)	500
	Missile dispersif (1)	50+(type x6)

* en dehors des grenades et des obus portant un chiffre entre parenthèses, le coût en point permet d'en avoir une quantité suffisante pour une bataille standard. Ces grenades et ces obus sont petits comparés à leurs équivalents contemporains et un soldat pourrait aisément en transporter 20 ou 30 aussi facilement qu'un seul obus ou grenade du 20e siècle. Si nécessaire, jeter 5D10 ou considérez qu'il en a 25. Les grenades et des obus portant un chiffre sont plus chères, plus imposantes ou seulement disponibles en petites quantités ce qu'indique le chiffre entre parenthèses. On notera normalement les dépenses pour de tels objets.

• EQUIPEMENT

L'équipement doit lui aussi être ajouté au coût de base. Le coût est le suivant.

Objets	Coûts en points		
Senseurs	0,5	Sérum	0,5
Auto-systèmes	10 pièce	Injections	5
Bio-scanner	5	Réacteur de vol	4
Bombot	5	Frenzon (1 dose)	0,5
Equipements respiratoires		Harnais antigrav	1
Branchies artificielles	1	Immunité (1 dose) 1	
Filtres	0,5	Infravision	
Branchies	5	Chirurgie	30
Masque	0,5	Visière	1
Respirateur	0,5	Lentilles	0,5
Caméléoline	0,5	Réacteur de saut	2
Communicateur	0,5	Lascutter	35
Sièges éjectables (véhicules)	5	Médipac	5
Scanner d'énergie	5	Aiguilles chimiques	1
Protections oculaires		Parawing	1
Visière	0,5	Gén. champ de phase	50
Lentilles	1	Polymorphine (1 dose)	15

Portarack	7	Lacryantidote (1dose)	0,5
Powerboard	3	Peau synthétique	100
Bulle énergétique (véhicule)	5	Suspenseur	20
Gén. de champ énergétique*	10	Viseur	5
Compteur Geiger	3	Bal. de téléportation	20
Combinaison anti-rad	2	Senseurs-vrilles	25
Combinaison hermétique	1	Toile anesthésiante	5
Stimulant (1 dose)	0,5	Solvants de toiles	1
Contrôle inject. de frenzon	5		

* pour 1" de rayon

• ARMURES

Carapace	1,5	Plaques	1
Champ de conversion	3	Armure énergétique	6
Cotte de mailles	0,5	Champ réfracteur	1,5
Champ téléporteur	2	Bouclier	0,5
Flak	0,5	Champ de stase	25
Composite	1		

• IMPLANTS BIONIQUES

Bras (l'un)	30	+ bio-scanner	+10
Oreilles	30	+ scan. d'énergie	+10
Yeux	30	Jambes	30
+ viseur	+10	Poumons	30

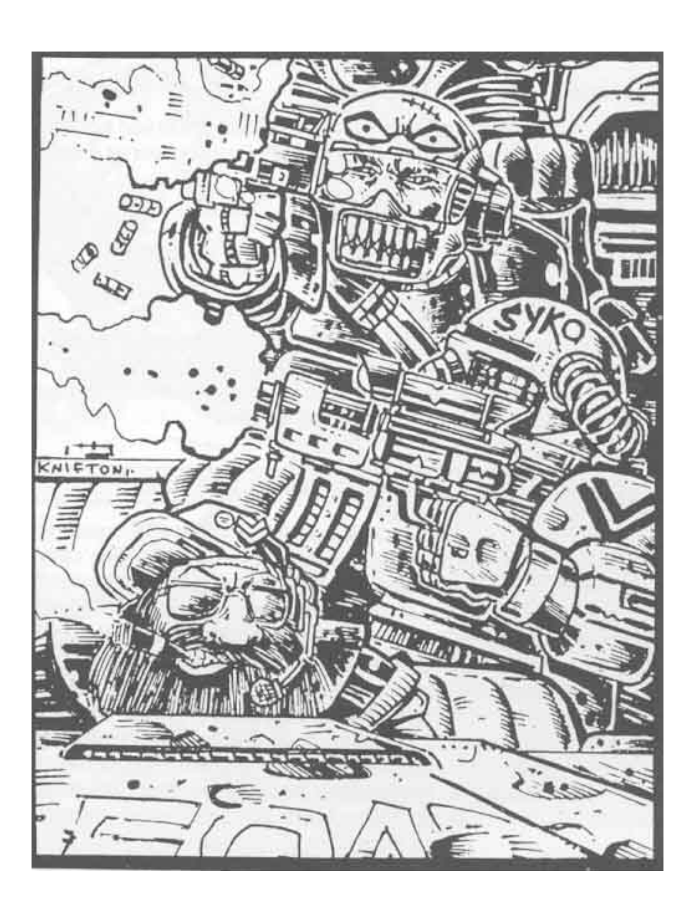
• DREADNOUGHTS ET VEHICULES

Les points des dreadnoughts et des véhicules sont calculés à partir du profil de base, en y ajoutant l'équipement et l'armement. Les points des dreadnoughts sont calculés de la même façon que pour les créatures, en ajoutant le modificateur ci-dessous.

Dreadnought +25

Le coût en points des véhicules est calculé comme suit.

Vitesse au sol maximale	0,25	par 1"
Accélération/décélération	0,5	par 1"
Vitesse aérienne maximale [1]	1	par 10"
Vitesse aérienne minimale [1]	-1	par 10"
Accélération/décélération aérienne	0,5	par 1"



Rayon de braquage (RdB):	½	+10
	1	+5
	2	+2
Capacité de transport (Cp)		x2
Endurance		x3
Dégâts		x5
Jet de sauvegarde		10 par "point" (c-à-d 5 ou 6 = 20 pts)

Exemple : le coût de la moto Vincent Black Shadow sans pilote, sans armes, ni équipement se calcule comme suit.

SOL		AIR			RdB	Cp	E	D	Svg	Eq.	Ar.
Vit. max	Acc/dec	Vit. max	Vit. min	Acc/dec							
32	16				½	1	5	1	5,6	2	2
+8	+8				+10	+2	+15	+5	+20		

Total : 8+8+10+2+15+5+20 = 68 + équipement/armes

• ROBOTS

Le coût des robots est calculé selon leur profil individuel et leur armement, comme s'il s'agissait de créatures vivantes normales. La plupart des robots possèdent leur propre sauvegarde au coût de +0,5 par "point", avant application des modificateurs (c'est-à-dire 6 = +0,5 pts).

• POUVOIRS PSY

Le coût des créatures possédant des pouvoirs psy est calculé de la même façon que pour les autres troupes puis modifié par le niveau de maîtrise psychique, celui de pouvoir psy, ainsi que par la nombre de capacités dont elles disposent.

Pour niveau de maîtrise psychique	10
Pour point de pouvoir psy	1
Chaque capacité de niveau 1	5
Chaque capacité de niveau 2	10
Chaque capacité de niveau 3	20
Chaque capacité de niveau 4	40
Chaque capacité d'astropathe	10

Exemple. Le coût d'un psyker avec un profil humain standard et un niveau de maîtrise de 1, possédant 12 points de pouvoir et 3 capacités se calcule comme suit.

Humain de base	*5*
Niveau de maîtrise psychique de 1	*10*
Niveau de pouvoir psy de 12	*12*
3 capacités de niveau 1	*15*
Total	*42*

Une créature possédant des capacités psychiques qui ne sont pas exprimées en terme de niveaux et de points (comme pour les psychneuiens) se voit ajouter un bonus de +5 points ou de 10% du coût total (prendre le plus élevé). Arrondir les fractions de ce bonus à l'entier inférieur.

• UTILISER LES COUT EN POINTS

Les coûts en points ont été inclus pour fournir une alternative à l'expérience et à l'intelligence du MJ. Si vous ne disposez pas d'un MJ, le système de points fournit au moins une base de ce qui devrait être une partie équilibrée. De même, si le MJ débute à *Warhammer 40,000*, les coûts en points l'aideront à choisir les camps. Néanmoins, le système de points ne garantit pas (et ne le peut pas de toute façon) une partie équilibrée dans tous les cas, car il existe tant d'effets et de vulnérabilités particuliers qu'il est impossible à un quelconque système de points d'en tenir compte. La meilleure manière d'organiser une partie est que le MJ conçoive son scénario et qu'il réfléchisse bien aux forces en présence. Ceci est facile à faire après avoir disputé quelques parties de **Warhammer 40,000**, et devrait permettre à n'importe quel MJ de d'obtenir un résultat plus juste, plus équilibré et plus satisfaisant que n'importe quel système à base de points.

• COUT DE BASE DES CREATURES COURANTES

Ces tableaux résument les coûts des créatures décrites dans les règles. Il faut y ajouter les points pour l'équipement, etc.

Créature	De base	Champion	Héros mineur	Héros majeur
Humain	5	7	36	84
Marine humain [1]	8	9	40	84
Homme-Bête	6	8	38	87
Halfling	2,75	4,75	18	78
Ogryn	21	32	124	210
Squat	7,5	9,5	63	90
Eldar	8	10	63	124
Ork	5,25	7,25	38	69
Gretchin	2,25	4,25	32	78
Slann	7	9	40	87
Jokaero	4,25	6,25	34	78
Tyranide	32	36	152	235
Zoat	75	81	152	235

Chien astral	24,5
Enslaver	69
Psychneuein (adulte)	83
Psychneuein (larve)	3
Vampire	124 + pouvoirs psychiques
Ambull	78
Bouncer	8,25
Huître des sables carnivore	1
Diable de Catachan (petit)	144
Diable de Catachan (moyen)	348
Diable de Catachan (grand)	600- mâle 747
Mange-visage de Catachan	1
Crawler	1
Crotalid	63
Cudbear Chtellean	128
Genestealer	38
Grox	78
Gyrinx	8,5
Cheval (de selle)	5
Cheval (de bât)	5
Ver fouetteur	1
Dinosaure (petit)	34
Dinosaure (moyen)	84
Dinosaure (grand)	152
Bête ferrique	34
Insectoïde géant (petit)	5,5
Insectoïde géant (moyen)	32
Insectoïde géant (grand)	73
Araignée géante (petite)	9
Araignée géante (moyenne)	40
Araignée géante (grande)	90
Mimic	1,25
Ptera-écureuil	2,25
Razorwing	3,5
Poisson déchireur	2,25
Ver solaire	66
Nuée (10 individus)	120

[1] Coûts actualisés du Book of the Astronomican
[2] Profil dans le WD 97



THE BATTLE AT THE FARM

• SCENARIO – LA BATAILLE A LA FERME

La bataille à la ferme représente une rencontre typique entre un groupe d'orks et une force de Space Marines. Cette bataille a été conçue pour présenter Warhammer 40,000 aux MJ et aux joueurs et peut facilement être résolue en une seule soirée. Vous aurez besoin d'une personne pour tenir le rôle de MJ et deux joueurs, l'un représentera les orks et l'autre les Space Marines. A part une table, vous aurez besoin de quelques éléments de décors et de figurines. Le décors peut être improvisés à l'aide de quelques livres si vous le désirez alors que des jetons peuvent tenir lieu de figurines. Les jetons sont imprimés dans le livre de règles et plutôt que de découper votre exemplaire de Warhammer 40,000 nous vous conseillons de photocopier cette page et de coller la feuille sur un morceau de carton. Vous pouvez faire autant de jetons que vous le désirez, et vous pouvez toujours en faire plus si les premiers commencent à être défraîchis.

Comme toutes les batailles, celle-là a un scénario. De la même manière, chaque partie devrait avoir une histoire ou une intrigue, dont le résultat dépendra de la bataille. L'histoire et tous ces détails sont nommés scénario.

• LE BRIEFING DES JOUEURS

Avant chaque bataille, le MJ doit préparer un briefing écrit pour chaque joueur. Chacun doit contenir toutes les informations que le joueur connaîtrait s'il était le commandant, le MJ doit donc donner à chaque joueur leur briefing et leur laisser le temps de le lire. Un briefing contient une description du scénario, de l'historique, un descriptif de la situation de la bataille, le profil des troupes du joueur, le détails sur les armes, l'équipement et les objectifs du jeu. Avoir un briefing écrit autorise le joueur a avoir un état précis de ses forces et évite au MJ de devoir expliquer encore et encore tous les détails importants. Le briefing facilite également la confidentialité des détails et des objectifs d'un joueur, c'est pour cela qu'il est important que chaque joueur ne voit que son briefing. Parfois, il faudra que le MJ parle de certains détails à un joueur, ou le joueur peut désirer avoir une explication sur un certain point, dans ce cas, le MJ et le joueur peuvent quitter la pièce pour éviter de donner des informations à l'adversaire. Une autre caractéristique importante du briefing écrit est qu'il peut être utilisé pour garder la trace de certains détails pendant la partie, ainsi que des notes sur la partie par la suite. Si les joueurs ou le MJ conservent de vieux briefings, des données sur de vieilles batailles peuvent ainsi être maintenues pour des références ultérieures.

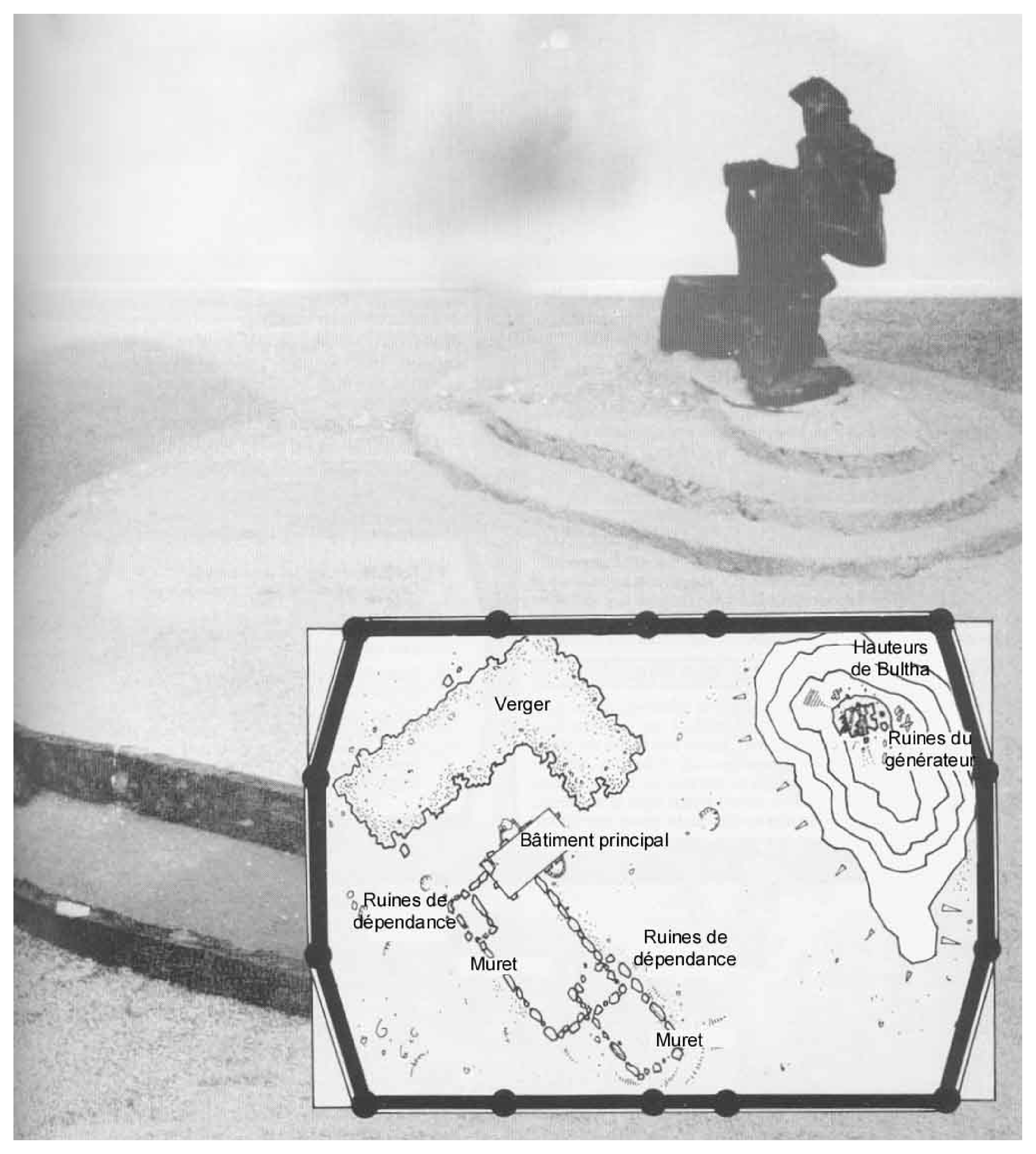


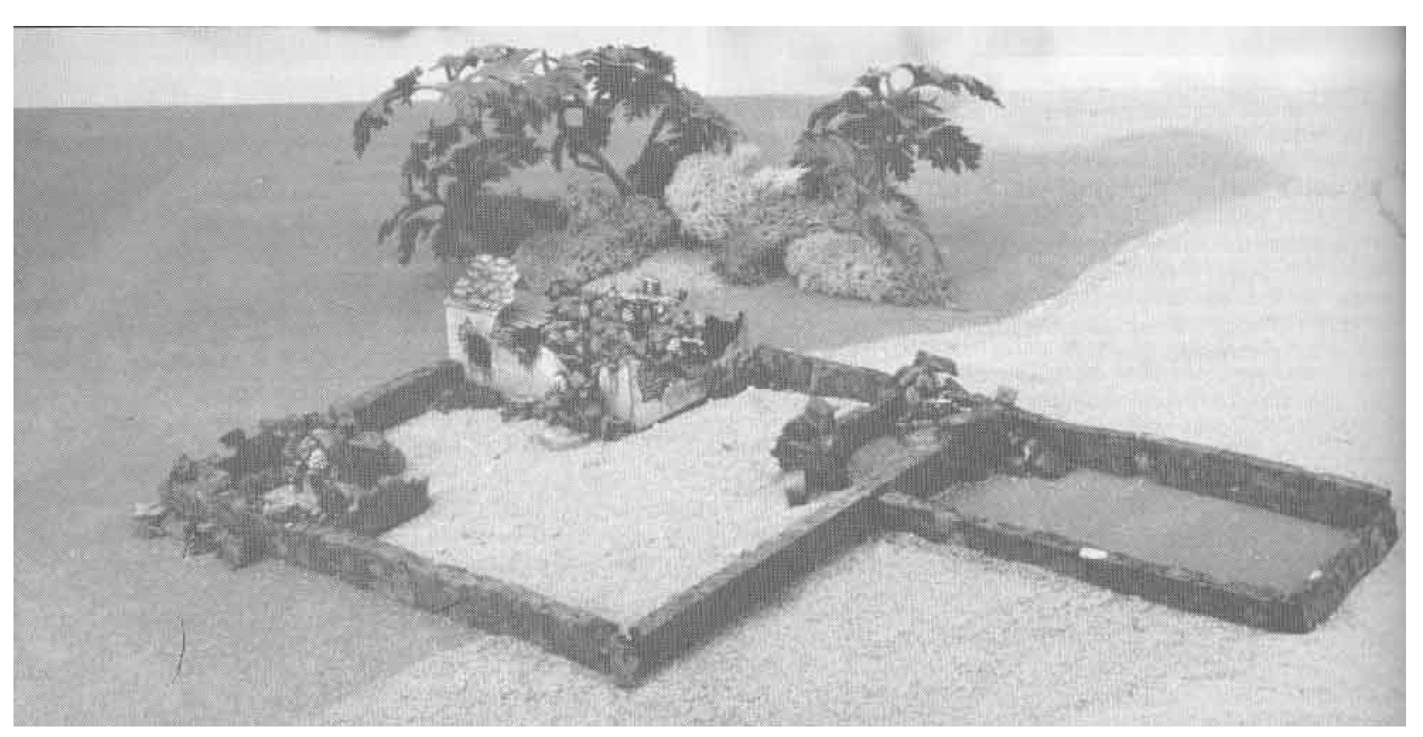
• LE BRIEFING DU MAITRE DU JEU

Le briefing du maître de jeu regroupe toutes les informations qui ne sont pas dans ceux des joueurs. Le briefing de la bataille à la ferme est plutôt détaillé. Quand vous inventez vos propres scénarios, vous vous rendrez compte que vous pouvez retenir la plupart des informations et vous n'aurez besoin que de quelques notes pour vous rafraîchir la mémoire. Alors que le briefing d'un joueur décrit la situation du point de vue d'un commandant, celui du MJ décrit la situation avec précision. Il n'y a pas de raisons pour que le briefing d'un joueur ne soit pas délibérément erroné ou incomplet, mais celui du MJ doit être précis ! Quand vous jouez un scénario écrit par quelqu'un d'autre (comme la bataille qui suivra) le briefing du MJ doit être extrêmement approfondi.

• CE QUE DOIT FAIRE LE MJ

Lire entièrement le scénario au moins une fois. En tant que MJ vous devez être familier avec les détails de base du jeu et les troupes impliquées. Il est de votre responsabilité d'arranger avec les joueurs le lieu et la date de la partie, ainsi que de préparer la table de jeu. Ce scénario a été conçu pour que vous n'ayez besoin que de peu de décors. Si nécessaire vous pouvez utiliser des livres pour représenter des collines, du carton pour les ruines ou les murs et de la pâte à modeler pour tout ce que vous voulez. Installez la table avant que les joueurs n'arrivent et assurez vous d'avoir tous les documents nécessaires sous la main. Il y a trois "feuilles de briefing", une pour vous, le MJ, et une pour chaque joueur. Chaque feuille contient les informations dont le MJ ou le joueur a besoin pour le jeu.





Les briefings des joueurs sont à la fin du livre. Ils peuvent être retirés sans endommager la reliure, et donnés à chaque joueur au début de la partie. Vous pouvez aussi choisir de ne pas retirer ces pages et de les photocopier. Vous aurez aussi besoin d'un gabarit d'explosion, un disque de carton de 1½" de rayon. Au dos du livre, vous trouverez une page de gabarit à découper que vous pouvez utiliser si vous le désirez.

N'oubliez pas, vous aurez besoin de dés, de règles, d'un mètre ruban, de crayons ou de stylos et de bouts de papier. Si votre partie se déroule le soir, assurez vous d'avoir quelques rafraîchissements, vous pouvez demander à vos joueurs d'y participer.

Quand les joueurs arrivent, donnez-leur leur briefing et quelques dix minutes pour les lire entièrement et assimiler à fond leur contenu. Il est important que les joueurs ne connaissent aucun détail du briefing de leur adversaire. Si les joueurs ont des questions, ils peuvent les poser maintenant avant le début de la partie. Il peut être nécessaire de prendre un joueur à part pour répondre à des questions confidentielles.

• COMMENCER LE JEU

Le joueur marine commence avec ses troupes hors de vue dans les bâtiments ou cachées. Les figurines n'ont donc pas à être placées sur la table au début. Avant de commencer le jeu, le joueur doit noter la position de ses troupes sur une copie de la carte, néanmoins il est toujours obligé de placer ses troupes aux endroits indiqués sur la carte. Une fois qu'une figurine a fait feu ou qu'elle s'est déplacé en vue d'un ennemi, elle est placée sur la table, autrement les figurines peuvent se déplacer secrètement et leurs position sont enregistrées. Comme la table compte peu de couverts, vous n'aurez pas grand chose à noter.

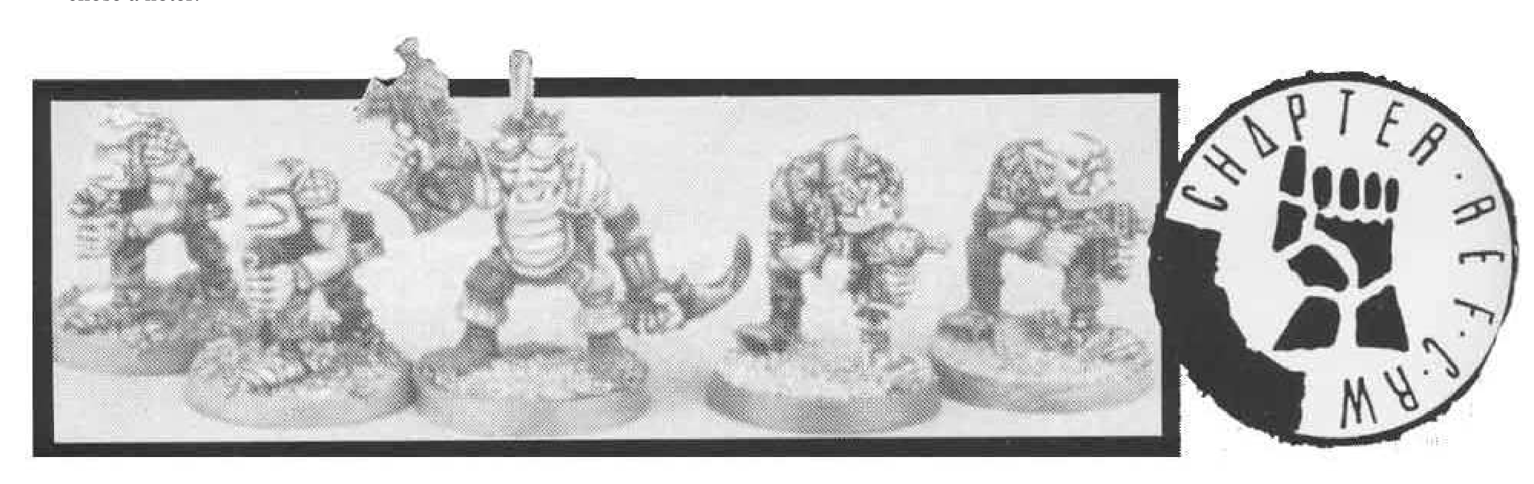
Le jeu commence quand le joueur ork place ses troupes sur le champs de bataille. Ils peuvent apparaître n'importe où sur le bord Est de la table et ne doivent pas nécessairement tous apparaître en même temps. Les unités gardées en réserve arriveront sur la table dans un tour ultérieur si le joueur le souhaite. Seules des unités complètes peuvent être en réserve de cette manière. Toutes les troupes mesurent leur premier mouvement depuis le bord de la table.

1. La table mise pour le jeu. Déploiement initiale des Space Marines et des orks.

2. Les relations entre l'humanité et les orks ont toujours été tendus.

3. Les raiders ork de Thugg Bullneck – figurines en métal de la boite Citadel.

4. Le jeu en cours ! Au premier tour, les orks avancent tandis que les marines leur font face. Un tir de lance-missiles atterrit dans le premier rang des attaquants.







• FIN DU JEU

Le jeu se terminera probablement par la défaite totale de l'un des deux camps, tous les orks ou tous les Space Marines morts ou en fuite. Les troupes démoralisées sortant de la table ne prennent plus aucune part au jeu. Néanmoins, les orks qui s'échappent de la bataille pourraient vraisemblablement rapporter des renforts et empêcher les marines d'atteindre New Rynn City. Cela pourrait suggérer au joueur marine de ne laisser échapper aucun ork, mais tant qu'aucun personnage ork ne s'échappe, vous pouvez supposer que les fuyards désertent, se perdent ou sont incapables de se rappeler où la bataille a eu lieu.

Si les orks gagnent, ils retournent à leur base avec des trophées acceptables, comme la tête de Pedro Cantor, la victoire de Thugg Bullneck est porté à l'attention du seigneur Snadgrot, pas moins. Thugg sera élevé au grade de capitaine de Charadon et prendra le commandement de la force assiégeant New Rhynn City. Ce qu'il est advenu des joyaux restera un mystère, mais Thrugg et Hruk semblent tous les deux porter de nouvelles armures et de nouvelles armes.

Si les marines gagnent, ils continueront en toute hâte leur route vers la ville. Les lignes orks sont dispersées et éloignées et il y a toujours des combats dans la partie extra-muros (les bidonvilles qui sont normalement occupés par les classes pauvres). Les marines éviteront facilement les orks pour finir par rencontrer un groupe de miliciens humains. Si Cantor est toujours en vie, il sera emmené en vitesse au palais du gouvernement pour y rencontrer le gouverneur, à partir de là, ils pourront joindre leurs forces pour organiser la défense de la cité.

• BRIEFING DU MJ

Introduction. L'invasion du monde de Rhynn par le Seigneur Snagrod, l'archi-incendiaire de Charadon ne fut une surprise pour personne. En fait, les fanfaronnades interminables de Snadgrod sur la conquête du système voisin de Badlanding étaient même parvenues aux oreilles du commandant Pedro Cantor, maître de chapitre des Crimson Fists. Mais, de même que le reste de la population, le commandant marine avait maintenu que "cela ne pourrait pas arriver ici" et qu' "aucun petit seigneur ork puant ne se frotterait aux Crimson Fists". De même que le reste de la population, il avait tout faux. Si Cantor avait pris la menace ork un peu plus au sérieux, les choses auraient pu être différentes, si les défenses de la planète avaient été en alerte, les choses auraient certainement été différentes et si un missile de défense hors de contrôle n'avait pas atterri juste au sommet de l'arsenal des marines, les choses AURAIENT été différentes. Au moins, Cantor n'aurait pas été bloqué pendant toute la nuit dans une ferme incendiée en attendant le moment opportun de s'approcher en douce de New Rynn City. La plus grande ville de la planète et la seule encore entre les mains des humains. Les patrouilles orks se faisaient de plus en plus fréquentes à mesure que les marines s'approchaient de la ville, et il était inévitable qu'ils auraient à combattre tôt ou tard. Notre bataille recrée ce conflit, une escarmouche typique telle qu'elle peut prendre place sur n'importe quelle zone en guerre. Les camps sont les orks et les marines, mais pourraient tout aussi bien être des eldars ou tout autre antagoniste décrit dans la section background.

La situation. Le commandant Pedro Cantor et les survivants du désastre de la base marine tentent de se rendre à New Rynn City, la dernière ville encore entre les mains humaines. Pour une description des forces Space Marines, voir le briefing du joueur. Ils ne sont qu'à cinq kilomètres des murs de la ville. Ayant trouvé des patrouilles orks nombreuses et en alerte, ils se sont cachés pendant la nuit dans une ferme abandonnée. Pendant ce temps, le chef ork Thrugg Bullneck mène sa patrouille fatiguée directement vers la ferme, le reste de la patrouille pensant qu'il s'agit là d'une mission normale. En fait Thrugg est déjà venu ici quand la ferme avait été attaquée pour la première fois et ses occupants massacrés. Pendant le massacre, Thrugg trouva et cacha ce qu'il pense être un trésor considérable de pierres précieuses. Un seul homme de sa patrouille le sait (le sergent Hruk) et le plan est de retrouver le trésor et de le partager entre eux. Les deux forces se rencontrent de manière totalement inattendue et une violente bataille éclate (bien que Thrugg et Hruk aient probablement d'autres choses en tête !).

Le champs de bataille. Voyez la carte pour les détails. La ferme est en ruine depuis l'assaut initial quelques jours plus tôt. Du bâtiment principal ne reste qu'une coquille de murs brisés d'environ 1 mètre et demi de haut, il est bâti de pierres. Des dépendances et des étables, il ne reste que de petits murs de pierre. Le petit verger de jadeberry est encore intact, ce qui fournit des couverts légers dans un terrain globalement dégagé. Une colline peu élevée protège les bâtiments de la ferme des vents dominants, sur son sommet se trouvent les ruines de l'éolienne de la ferme.

Bâtiment principal - une série de murs rectangulaires comptants comme un obstacle et un couvert majeur pour les troupes derrière eux.

Murs - obstacles et couverts majeurs

Verger - compte comme un bois et donc un terrain difficile

Ruines du générateur (éolienne) - comptent comme des obstacles et du couvert majeur.

Déploiement. Les Space Marines commencent le jeu dans le bâtiment principal où ils ont dormi. Faites une copie de la carte de positionnement et présentez là au joueur marines durant son briefing. Les trois sentinelles (prélevez un homme dans chaque escouade pour former trois escouades séparées d'un marine) sont positionnées comme indiquées. La sentinelle à l'Est est la première à repérer les orks et à prévenir les autres troupes. Le joueur ork entre en jeu sur le bord de table Est. A ce moment, les orks ignorent que la ferme est occupée et la pensée principale de Thrugg doit être d'entrer dans le bâtiment principal et de récupérer son trésor. Néanmoins, le joueur doit être suspicieux (à raison) et voudra probablement avancer avec précaution pour voir si la ferme ne cache pas de troupes ennemies.

Conditions de victoire. Les Space Marines doivent tuer tous leurs adversaires pour les empêcher d'informer les autres orks de leur présence. Thrugg et Hruk ne sont intéressés que par leur trésor. Pour le récupérer, ils doivent passer un tour entier seuls dans le bâtiment principal à remplir leurs poches de joyaux. Un seul des deux peut aussi récupérer le butin en deux tours. Pour gagner la partie, le joueur ork doit récupérer les joyaux et Hruk ou Thrugg doit survivre. Si le joueur ork choisit de communiquer la présence des marines et y parvient, il se verra donner l'ordre de rester en position et d'attendre les renforts. Une fois ceci effectué, les marines ont 4+D6 tours pour quitter la table par le coté Est. Chaque figurine qui n'y parviendrait pas serait assaillie par une force ork très supérieure en nombre et tuée automatiquement. Une fois cette limite dépassé, Thrugg ne pourra plus récupérer ses joyaux, les renforts décident de construire un parking sur le site !

Beaucoup de joueurs préfèrent juger de leur réussite en termes de points de victoire. Ceci doit être décidé par le MJ avant le début du jeu, il s'agit d'un système optionnel qui ne fait aucune différence en terme de jeu. Un des avantages de ce système est que vous pouvez obtenir un résultat si vous décidez de jouer un nombre donné de tours ou une durée précise, sans nécessairement avoir à finir le jeu. Les points de victoire pour les joueurs dans cette partie sont les suivants.

Marines	Chaque marine survivant	1
	Le commandant Cantor survit	5
	Tous les orks sont tués	5
	Tous les orks sont tués ou démoralisés	3
Orks	Chaque soldat ork survivant	½
	Hruk survit	2
	Thrugg survit	3
	Le trésor est récupéré	5
	Tous les marines morts ou démoralisé	3
	Situation communiquée à la base	2